

PC Games
Wissen, was gespielt wird
www.pcgames.de
Titelstory: Battleforge | Vorschau: Prototype • Fallout 3 • Warhammer Online • Age of Conan | Test: Vegas 2 06/2008
DVD
2 VOLLVERSIONEN
BAD DAY L.A.
Kultiger Shooter von American McGee!
SHERLOCK HOLMES
Das Geheimnis des silbernen Ohrrings
Spannendes Adventure mit detailreicher 3D-Grafik!
90 MINUTEN VIDEO
Starcraft 2 • Warhammer Online
Race Driver : Grid • DSA: Drakensang
+ Top-Demo: UEFA Euro 2008
VERGLEICH:
Warhammer Online vs. Age of Conan
IM TEST:
Rainbow Six: Vegas 2 (dt.)
Worldshift
WELTEXKLUSIV ENTHÜLLT
BATTLEFORGE
Revolutionieren die Spellforce-Macher das Strategie-Genre?
Auf 8 Seiten: Alles über Online-Welt, Spielprinzip, Grafik!
FALLOUT 3
Endzeit-Rollenspiel vom Oblivion-Team
GOTHIC 4
Spektakuläre Grafik:
4 Seiten Screenshots + Fakten!
NOTEBOOKS
Die besten Geräte ab 300 Euro:
Kaufberatung und Tuning!
16
usk
06/08 | € 5,30
4 191278 205306 06
Österreich € 5,80; Schweiz sfr 10,50; Dänemark dkr 53,-; Griechenland, Italien,
Frankreich, Spanien, Portugal € 7,20; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,20

FUSSBALL, WIE ER SEIN SOLL

JEDE WOCHE EINE PS3 ZU GEWINNEN
INKLUSIVE DES GAMES
EA SPORTS UEFA EURO 2008™.
BIS ZUM 29.06. MITZOCKEN* AUF WWW.COKE.DE!

ECHTER GESCHMACK
UND ZERO ZUCKER



* Aktionszeitraum vom 31.03. bis 29.06.08.

EDITORIAL



Petra Fröhlich, Chefredakteurin

Der Großvater der Spiele

DONNERSTAG | 3. April 2008

„Electronic Arts kauft **Spellforce**-Macher“: Seit am 28. Juni 2008 diese Meldung über die Ticker gelaufen war, herrschte eine strikte Nachrichtensperre – niemand wusste, an welchem Geheimprojekt das Ingelheimer Studio Phenomic arbeitet. Bis heute: Denn PC-Games-Redakteur Felix Schütz ist der weltweit erste Journalist, der das Online-Fantasy-Strategiespiel **Battleforge** ausprobieren durfte. In der Titelstory ab Seite 52 schildert er Ihnen das ungewöhnliche Spielprinzip, spricht mit den Spieldesignern (sehen Sie dazu auch das Video auf DVD) und erklärt, warum „gebührenfrei“ nicht zwangsläufig „gratis“ bedeuten muss.

MONTAG | 7. April 2008

„Früher nannte man mich den Godfather of Games, heute gelte ich eher als Grandfather of Games.“ Mit dieser Einleitung startete Spieldesigner Peter Molyneux (**Black & White**, **Fable**) die Eröffnungsrede des Fachkongresses Munich Gaming. Zuvor strapazierte Bayerns Ministerpräsident Günther Beckstein in seiner Ansprache erneut die Vokabel vom „Killerspiel“ und schilderte grausige Spielszenen. Das Problem: Diese Spiele sind in Deutschland entweder überhaupt nicht oder nicht in dieser Form erhältlich. Deutlich differenzierter und erfrischend sachkundiger argumentierte da schon Monika Griefahn, die am selben Tag im Forum von gamingisnotacrime.de zu Gast war. Sie ist Mitglied des Deutschen Bundestages und stellte gleich zu Beginn der Diskussion klar: „Verbote sind nie gut, denn sie machen im Zweifel das Verbotene noch interessanter.“ 720 User verfolgten die angeregte Diskussion; weitere Aktionen dieser Art sollen folgen.

MONTAG | 14. April 2008

Und da sage noch einer, es gäbe keine neuen Spiele mehr: Der Vorschau-Teil birst vor Premieren. **Prototype**, **Aliens**, **Fallout 3**, **Gothic 4** und **Die Siedler: Aufbruch der Kulturen** gehören zu den Highlights, die wir entweder live gespielt haben oder zu denen wir Ihnen erste Bilder zeigen. Apropos Neuheit: Auf der Heft-DVD gibt es ab sofort ein Kurztest-Video, das Ihnen kurz und knapp Spieleneuheiten in bewegten Bildern präsentiert.

MITTWOCH | 16. April 2008

Auch in dieser Ausgabe können PC-Games-Leser wieder exklusive Gewinne abstauben – wie wär's mit einem geairbrushten **Herr der Ringe Online**-Highend-PC von Ultraforce (Seite 14)? Oder einem **Indiana Jones 4**-Flipper (Seite 164)?

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

HELDEN DER ARBEIT



Jeden Monat geben viele Menschen ihr letztes Hemd, damit PC Games pünktlich erscheint. Hier stellen wir Ihnen einige vor: Dem Volontär ist nichts zu schwör: Seit eineinhalb Jahren zählt Sebastian Weber nun schon zur PC-Games-Stammcrew. Spezialitäten: Action-Adventures, Shooter, Sport- und Rennspiele. In dieser Ausgabe prescht er mit unseren Sneak-Peek-Gästen an Bord von 700-PS-Geschossen durch Weltstädte (Seite 100), wird Fußballeuropameister (Seite 120) und zieht aus, um das Fürchten zu lernen (Seite 60).

AKTUELL IM HANDEL



PC Games Sonderheft „Adventures“
Mit diesem Sonderheft erfüllen wir einen vielfachen Leserwunsch: Auf 100 Seiten dreht sich alles um Adventures: Von den ersten Text-Adventures bis zu **A Vampyre Story** reicht die Fülle an Themen. Dazu Tests, Komplettlösungen und auf DVD die Vollversion **Black Mirror**!



Shakes & Fidget Comic-Album – 2. Auflage
Wegen großer Nachfrage hat sich der Verlag entschlossen, eine kleine Auflage des Comic-Albums nachzudrucken. Erleben Sie die haarsträubenden Abenteuer von Shakes und Fidget auf 52 Seiten – zum Selberschmunzeln oder Verschenken. Exklusiv im Shop auf abo.pcgames.de!

INHALT 06/08

▶ = Titelstory

MAGAZIN ab Seite 9

REPORTS

SPIELE

VORSCHAU ab Seite 51

SPIELE

TEST ab Seite 105

SPIELE

HARDWARE ab Seite 141

THEMA

STANDARDS ab Seite 158

SPIELE IN DIESER AUSGABE



Age of Conan
Hyborian Adventures
Machen Sie sich 2008 bereit für
das „beste Online Game“
(Games Convention 2007)
und mehrfach
ausgezeichnete MMORPG!
Lebe
Kämpfe
Entdecke
Jetzt im Handel:
Limitierte
Pre-Order Version
Mehr Informationen unter
www.aoc-pre-order.de
… erhältlich ab 23. Mai 2008


"Eine klare Kaufempfehlung! 88%"
ONLINEWELTEN über Mark of Chaos
WARHAMMER
MARK OF CHAOS
BATTLE MARCH
AB MAI IM HANDEL
CONflict
25.5.2008 Meilenwerk Berlin
Spiele WARHAMMER: MARK OF CHAOS: BATTLE MARCH live am 25.5.2008 auf der ConflictX in Berlin!
Erlebe ausserdem die exklusive Premiere von BLOOD BOWL in Deutschland!
GAMES WORKSHOP
GAMES-WORKSHOP.DE
"Die neuen Kampagnen und Völker passen wie die Faust aufs gegnerische Auge."
PC Games 02/2008
"Die neuen Fraktionen und Einheiten versprechen mehr Taktiktiefe."
GameStar Topspiele 2008
Befehligen Sie im offiziellen Add-On die gefürchteten Dunkelelfen und marschieren Sie mit den Orks und Goblins im Kampf um die Vorherrschaft in der faszinierenden Welt von Warhammer.
DEEP SILVER
BANDAI NAMCO Games
DIGIC PICTURES
BLACK HOLE ENTERTAINMENT
PC
Neue Infos online!
warhammer.deepsilver.com
Warhammer®: Battle March™ © Games Workshop Ltd 2006-2008. All Rights Reserved. Games Workshop, Warhammer, Warhammer: Mark of Chaos, Warhammer: Battle March, and all associated races, race insignia, marks, names, characters, illustrations and images from the Warhammer: Mark of Chaos game, the Warhammer: Battle March game and the Warhammer world are either ®, ™ and/or © Games Workshop Ltd 2000-2008, variably registered in the UK and other countries around the world, used under license by NAMCO BANDAI Games America Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. (P)2008 Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Austria



MP3s OHNE EINSCHRÄNKUNG? LEGAL?
GIBT'S DAS?
nowdio
FÜR ALLE MIT OHREN.
MUSIKDOWNLOAD: • TOP-320K-QUALITÄT • MP3 ONLY • KEIN DRM
• VOLL KOMPATIBEL • SICHERUNG GEGEN DATENVERLUST
WWW.NOWDIO.DE

TOP-THEMEN

REPORT

DIE EVOLUTION DER GENRES



VON FRÜHER BIS HEUTE | Um sich dem jeweiligen Zeitgeist anzupassen, haben sich Genres stetig weiterentwickelt. Dabei ging so manche einstige Computerspielgröße verloren. Die Spielwelt ist im ständigen Wandel. Wir werfen einen Blick zurück.

EM-SPECIAL

SO SPIELT EUROPA TEIL 3



ANDERE LÄNDER, ANDERE SPIELE | Die Serie geht mit Italien, Frankreich, Rumänien und den Niederlanden in die dritte Runde.

REPORT

MINISPIELE IN SPIELEN

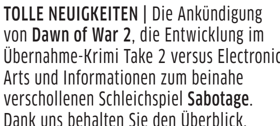


ZUSATZMATERIAL | Sind Minispiele sinnvolle Ergänzungen der Hauptprogramme? Wir haben uns mit dieser Thematik auseinandergesetzt.

MAGAZIN

NEUES AUS DER WELT DER SPIELE




TOLLE NEUIGKEITEN | Die Ankündigung von **Dawn of War 2**, die Entwicklung im Übernahme-Krimi Take 2 versus Electronic Arts und Informationen zum beinahe verschollenen Schleichspiel **Sabotage**. Dank uns behalten Sie den Überblick.

MODS & MAPS

CRYSIS: NONAME ISLAND EPISODE 1



EXKLUSIV | **Noname Island** erzählt die Vorgeschichte des Hauptspiels. Spannende Story voller Action und es sieht einfach gut aus!

Christian Burtchen

„Dieser Weg wird kein leichter sein … Moment, eigentlich doch."

Wann immer er für einen Trend keinen Beleg hat, ihn aber trotzdem gern nennen würde, greift der Journalist pauschal zu „immer mehr" als Formulierung und hofft, dass er damit durchkommt. Also: Immer mehr Spiele werden immer einfacher. Sagen zumindest jene, die sich in unserem Forum darüber beschweren. Ich kann das nur in Teilen nachvollziehen – **War Leaders** ungepatcht dürfte zum schwierigsten Spiel der vergangenen Jahre zählen, weil ein Rohstoff komplett fehlt. Das ist wie ein Adventure ohne „Benutzen". Oder ein **FIFA** mit würfelförmigem Ball. Oder **Crysis** auf meinem Privatrechner. Im Ernst: Dass Entwicklerstudios die Zugänglichkeit von Spielen erhöhen, ist verständlich – möchte man doch eine große Zielgruppe erreichen. Wenn dabei allerdings etwas rauskommt wie **Rainbow Six Vegas 2 (dt.)**, löst das eher Frust in der Zielgruppe aus. Ursprünglich war **Rainbow Six** ein enorm taktischer Shooter mit richtiger Planungsphase – jetzt ist Tontaubenschießen angesagt. Immer mehr Leuten gefällt diese Entwicklung nicht, mich eingeschlossen.

HORN DES MONATS*

ANSGAR STEIDLE



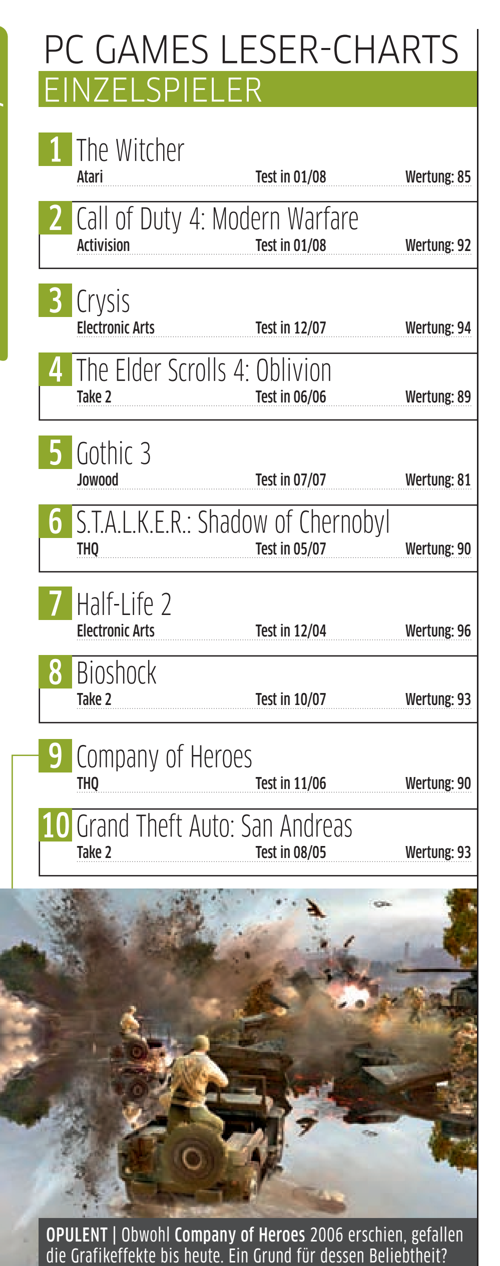
Im vergangenen Heft stellte Herr Steidle eine kuriose Theorie auf: Nicht Raub-, sondern Raupkopierer tragen die Schuld an der Schließung von Iron Lore. Absolut sinnvoll, wir machen keine Fehler! Fraßen doch die so enorm erhöhte Anzahl an Raupen den Entwicklern die Spielekonzepte weg. Respekt für ihren journalistischen Spürsinn, Herr Steidle!

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu **All Star Strip Poker** schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."

PC GAMES LESER-CHARTS

EINZELSPIELER

Platz	Titel	Publisher	Test	Wertung
1	The Witcher	Atari	Test in 01/08	Wertung: 85
2	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Test in 01/08	Wertung: 92
3	Crysis	Electronic Arts	Test in 12/07	Wertung: 94
4	The Elder Scrolls 4: Oblivion	Take 2	Test in 06/06	Wertung: 89
5	Gothic 3	Jowood	Test in 07/07	Wertung: 81
6	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	THQ	Test in 05/07	Wertung: 90
7	Half-Life 2	Electronic Arts	Test in 12/04	Wertung: 96
8	Bioshock	Take 2	Test in 10/07	Wertung: 93
9	Company of Heroes	THQ	Test in 11/06	Wertung: 90
10	Grand Theft Auto: San Andreas	Take 2	Test in 08/05	Wertung: 93



OPULENT | Obwohl **Company of Heroes** 2006 erschien, gefallen die Grafikeffekte bis heute. Ein Grund für dessen Beliebtheit?

GOTHIC 3: FORSAKEN GODS

Jowood setzt Gothic 3 fort

Lange kursierte das Gerücht schon im Internet, Mitte April ließ Publisher Jowood den Namenlosen Helden aus dem Sack. Seit mehreren Monaten befindet sich das offizielle Add-on zu **Gothic 3** in Entwicklung, erscheinen soll es Ende 2008. **Gothic 3: Forsaken Gods** – eventuell eine Stand-alone-Erweiterung – klärt offene Fragen aus dem Hauptspiel und schafft einen nahtlosen Übergang zum bereits angekündigten **Gothic 4: Arcania** (Vorschau ab Seite 76). Wie so oft treffen Sie auf alte Bekannte, die teilweise aber ungewohnte Rollen einnehmen, und retten die Welt vor dem Untergang. Um das Add-on vor ebendiesem zu bewahren, setzen die Entwickler – welcher ist unklar, lediglich Spellbound und Piranha Bytes sind aus dem Rennen – auf die Community und durchstöbern die einschlägigen Foren täglich, um die Wünsche der Fans zu erfüllen. Die Österreicher scheinen also aus ihren Gothic 3-Fehlern gelernt zu haben. ❑

Info: www.jowood.com

UMFRAGE Was wünschen Sie sich für Gothic 3: Forsaken Gods?

Platz	Wunsch	Anteil
1.	Weniger/keine Bugs	60%
2.	Bessere Story und mehr Tiefgang	45%
3.	Besseres Kampfsystem und Balancing	27%
4.	Linearere, spannendere Quests	18%
5.	Das gewohnte Gothic-Feeling	10%
6.	Bessere Performance	6%

Mehrfachnennung möglich! [Quelle: pcgames.de]

EIGENWERBUNG

Jetzt im Handel: Adventure-Sonderheft



Knobelfreunde aufgepasst: Im gut sortierten Zeitschriftenhandel erstehen Sie nun für 6,99 Euro unser aktuelles Sonderheft rund um das Thema Adventures. Neben einem Rückblick auf die 35-jährige Geschichte der Rätselspiele und einer Vorschau auf kommende Titel wie **A Vampyre Story** oder **Black Mirror 2** bekommen Sie Hilfestellungen zu allen aktuellen Adventures. Die mit der Vollversion **Black Mirror** und jeder Menge Demos vollgepackte DVD sowie ein riesiges Wendeposter runden das Paket ab. ❑

Info: www.pcgames.de/aid,638657

VELVET ASSASSIN

Sam Fisher im Zweiten Weltkrieg

Sagt Ihnen der Titel **Sabotage 1943** noch etwas? Nein? Das Action-Adventure der deutschen Replay Studios befindet sich seit zwei Jahren in Entwicklung, nun gibt es etliche neue Informationen: In den vergangenen Monaten haben die Hamburger das Spiel komplett umgekrempelt. Der Titel lautet jetzt **Velvet Assassin**, die Heldin – eine britische Agentin im Zweiten Weltkrieg – erhielt eine Frischzellenkur und wirkt bedeutend weiblicher und die Grafik wartet mit Next-Gen-Effekten auf. Klingt vielversprechend, oder? Das an **Splinter Cell** erinnernde Schleichspiel erscheint im Herbst. ❑

Info: www.replaystudios.de/velvetassassin



DUNGEON HERO

Kampf der Kobolde

Sie sind gemein und bewahren alle einen Topf voll Gold auf. Das Action-Rollenspiel **Dungeon Hero**, das Anfang 2009 erscheint, zeichnet ein völlig anderes Bild von Kobolden: Sie schlüpfen in die Rolle eines wackeren Helden, den genau diese Vorurteile in die Welt der grünen Männchen locken. Doch die Wichte bunkern kein Edelmetall, sie suchen nur einen Kämpfer, der sie gegen eine verfeindete Sippe unterstützt. Ein blutiges Hack'n'Slay-Gemetzel mit bis zu 300 Angriffsarten erwartet Sie. ❑

Info: www.heroherohero.com

PC GAMES LESER-CHARTS

MEHRSPIELER

Platz	Titel	Hersteller	Test	Wertung
1	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Test in 01/08	Wertung: 92
2	World of Warcraft	Vivendi	Test in 02/05	Wertung: 94
3	Counter-Strike: Source	Electronic Arts	Test in 12/05	Wertung: 92
4	Battlefield 2	Electronic Arts	Test in 08/05	Wertung: 91
5	Der Herr der Ringe Online	Codemasters	Test in 07/07	Wertung: 85
6	Team Fortress 2	Electronic Arts	Test in 12/07	Wertung: 84
7	Warcraft 3: Reign of Chaos	Blizzard	Test in 08/02	Wertung: 92
8	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Electronic Arts	Test in 05/07	Wertung: 85
9	Unreal Tournament 3	Midway	Test in 01/08	Wertung: 91
10	World in Conflict	Vivendi Games	Test in 10/07	Wertung: 90



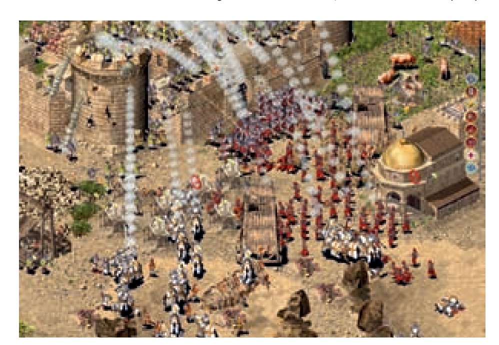
BALANCING-WUNDER | Nur wenige Strategiespiele sind derart gut optimiert wie die Blizzard-Titel. Die E-Sport-Szene freut sich.

STRONGHOLD CRUSADER EXTREME

Aus Alt mach Neu

Die Entwickler von Firefly waren bei uns zu Gast und präsentierten **Stronghold Crusader Extreme**. Grafisch basiert der Titel auf der alten 2D-Engine. Diese stellt jetzt ruckelfrei bis zu 10.000 (!) Einheiten gleichzeitig dar, mit Spezialaktionen wie Pfeilhageln heizen Sie Ihren Gegnern ein. Die Extreme-Edition kommt im Juni in den Handel und beinhaltet auch **Stronghold Crusader**. ❑

Info: www.fireflyworlds.com/shce_index.php



EDNA BRICHT AUS

Irrenhaus all inclusive: Im Mai geht's los.

Ein verrücktes Adventure: Die junge Edna erwacht ohne jegliche Erinnerung in einer Nervenheilanstalt. Wie sie dort gelandet ist? Sie hat keinen blassen Schimmer, doch eines ist sicher: Sie muss ausbrechen. Ihr sprechender Stoffhase Harvey ist ganz ihrer Meinung. Klingt komisch? Ist es auch. Das klassische Point&Click-Adventure setzt auf knackige Rätsel, umfangreiche Dialoge und über 120 begehbare Räume. Mit Ihrer Hilfe bricht Edna im Mai aus. ❑

Info: www.ednabrichtaus.de



GOBLIIINS 4

Rückkehr einer Adventure-Legende



Etwa 15 Jahre sind seit **Gobliiins 3** vergangen. Nun will Pierre Gilhodes, einer der Designer der Adventure-Reihe, die 1991 startete, den Rätselwichten neues Leben einhauchen. Drei Goblins raufen sich in **Gobliiins 4** zusammen, um das Haustier von Königs Badigoince wiederzufinden. Jeder der Gnome hat verschiedene Fähigkeiten, die es zur Lösung der Aufgaben zu kombinieren gilt. Die Veröffentlichung plant man noch für 2008. ❑

Info: www.gobliiins4.com

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR 2

Fortsetzung enthüllt

AUF PCGAMES.DE
• **Trailer: Webcode 25B9**

Die erfolgreiche **Warhammer 40.000: Dawn of War**-Reihe wird fortgesetzt. Das gab Publisher THQ im April bekannt. Basierend auf einer verbesserten Variante seiner Essence-Engine-2.0 und der Havok-Physik-Simulation arbeitet Relic Entertainment an einer nicht linearen Einzelspielerkampagne. Dank der erprobten künstlichen Intelligenz aus **Company of Heroes** soll diese Sie zu taktischen Höchstleistungen treiben. Wer nicht gerne alleine spielt, freut sich dagegen über den vollständig kooperativen Mehrspielermodus. Technisch geben die Entwickler ebenfalls Gas und setzen auf Direct X 10 und die Optimierung für Mehrkernprozessoren. Ein kleines Schmankerl legt der Publisher noch obendrauf: Wer **Dawn of War: Soulstorm** erwirbt, hat die Möglichkeit, am geschlossenen Multiplayer-Betatest teilzunehmen. Als Releasetermin strebt THQ das Frühjahr 2009 an. ❑

Info: www.dawnofwar2.com



▲ **BEKANNT** | Warhammer-Kenner fühlen sich direkt heimisch. Bisher sind die Fraktionen Marines und Orks angekündigt.



▲ **TAKTIKFUCHS** | Nichtlinear und herausfordernd soll sie sein, die Einzelspielerkampagne, dank der künstlichen Intelligenz aus **Company of Heroes**.

◀ **IMPOSANT** | Dank neuester Grafiktechnologien zaubert **Warhammer 40.000: Dawn of War 2** optisch berauschende Schlachten auf Ihren Monitor – entsprechende Hardware vorausgesetzt.




DAS BLAUE
WUNDER

Der Herr der Ringe Online

BUCH 13

Neues Update bringt Hobbys

Klingt das nicht verrückt? Menschen verbringen ihre Freizeit mit dem Online-Rollenspiel **Der Herr der Ringe Online**, statt sich ein Hobby zu suchen, und freuen sich, dass es dort nun ebenjene gibt. Den Anfang macht Angeln, damit sich die virtuellen Krieger nicht langweilen, wenn es mal keine Orks zu schlachten gibt. Bei zusätzlichen Trainern lernt Ihr Schützling die Kunst des Fischens. Außerdem bringt das Update „Buch 13" das Gebiet Forochel mit über 100 Quests und eine neue Klasse, nämlich den Medizinmann Ork-Saboteur, mit sich. Der Patch ist bereits erschienen.

Info: www.lotro-europe.com

DIE MINEN VON MORIA

Die Saga geht weiter



Ende 2008 bekommen Online-Rollenspieler neues Futter: Codemasters arbeitet gerade an der ersten Erweiterung für **Der Herr der Ringe Online**. Darin erkunden Sie die unter dem Nebelgebirge verborgenen Minen der Zwerge und stoßen dort auf einen längst vergessenen Schrecken Morias: den verhängnisvollen Fluch von Zwergenkönig Durin. Neben neuen Gebieten bietet **Der Herr der Ringe Online: Die Minen von Moria** zwei neue Klassen und eine Erhöhung des maximalen Charakterlevels. Ein verbessertes System zum Aufpolieren von Spielgegenständen steckt ebenfalls im Add-on-Gepäck.

Info: www.unlocktheminesofmoria.com

GEWINNSPIEL

Zusammen mit Codemasters verlosen wir zum einjährigen Jubiläum von **Der Herr der Ringe Online** einen High-End-Spiele-PC mit einer Collector's Edition des Online-Rollenspiels, dazu weitere vier Exemplare der begehrten, weil ausverkauften Sammleredition. Um vielleicht zu gewinnen, beantworten Sie folgende Frage:

Wie heißt der Autor von Der Herr der Ringe?

A | J.R.R. Tolkien

B | Stephen King

1x High-End-Spiele-PC plus Spiel

4x Collector's Edition Herr der Ringe Online

SYSTEM-KONFIGURATION

- **PROZESSOR:** Intel Core 2 Quad Q9300
- **GRAFIKKARTE:** EVGA Nvidia Geforce 9800 GX2
- **4 GB ARBEITSSPEICHER**

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage" im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der Codemasters GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden. **Teilnahmeschluss: 27. Mai 2008**

Deutschlands günstigste
Doppel-Flat!

DSL
SURFEN UND TELEFONIEREN OHNE LIMIT

DOPPEL-FLAT
25,– €/Monat

Einführungsangebot:
die ersten 6 Monate sogar nur 20,– €/Monat

- ✓ Internet-Flatrate mit DSL-Geschwindigkeit!
- ✓ Telefon-Flatrate ins deutsche Festnetz!
- ✓ Keine Bereitstellungsgebühr!
- ✓ Kein Telekom-Anschluss notwendig!

In den meisten Anschlussbereichen verfügbar · Anrufe in alle dt. Mobilfunknetze 19,9 ct/Min. · Mindestvertragslaufzeit 24 Monate





www.1und1.de

0 180 5 605 405 (14 ct/Min. Festnetz Dt. Telekom, Mobilfunkpreise ggf. abweichend)

EIDOS

Kommt ein neues Dark Project?

Seit November ist bekannt, dass Eidos' neu gegründetes Studio in Montreal **Deus Ex 3** zusammenbaut. Anfang April verrieten die Kanadier ihre Arbeit an einem zweiten Projekt. Weil der Anfangsbuchstabe einem „T" entspräche, entfachten sich Spekulationen darüber, ob es sich um einen weiteren Teil der Thief-Serie (**Der Meisterdieb**) handle. Zwei Dinge sprechen dafür: Das Studio zielt drauf ab, bewährte Franchise wiederzubeleben. Und die **Tomb Raider**-Spiele befinden sich bei Crystal Dynamics in guten Händen. Wir warten auf ein Statement! ❑

Info: www.eidosmontreal.com

GERÜCHTEKÜCHE

Das hängt aktuell in der Schwebe:

- Es geht nicht um Spiele, nicht direkt. Aber ein jeder steht in der Pflicht, über dieses verstörende, bislang ungeklärte Gerücht nachzudenken: Man munkelt, dass sich hinter Chuck Norris' Bart kein Kinn, sondern eine Faust verstecke.
- Wer sich das Add-on **Kanes Rache** zu **Tiberium Wars** genauer anschaut, entdeckt Hinweise darauf, dass weitere Expansionen folgen könnten. Da heißen Dateien intern etwa „Expansion Pack 1" – kommt also eine 2?!
- Das Rennspiel **Gran Turismo** regiert auf Konsolen, Teil 5 wurde für die Playstation 3 angekündigt. Nun sagte Erfinder Kazunori Yamauchi: „Vielleicht kommt es auch für den PC." Ende 2009.

PC-GAMES-RANKING

Die fünf unverständlichsten und absurdesten MMORPG-Sprachauswüchse:

5. Dark Age of Camelot | (Im Master-Level-Dungeon) „Sperma die Tür zu, damit da keiner vorhaut!"

4. Der Herr der Ringe Online | (Marktplatz) „Suche für Spalte, ID1, ID2, ID3 und ID4."

3. Saga of Ryzom, Archlord und weitere Belanglosigkeiten | (Allgemein) „LFG!"

2. WoW | (Beim PvP) „|-| 3 \|/ 7 |-| 3 |2 3, \/\/ |-| 4 7 |-| 4 \/ 3 \|/ 0 |_| 8 3 3 |\| |_| |> 7 0"

1. Everquest | (Außerhalb von West Freeport) „Wtb sow at orc 1!"



AUF PCGAMES.DE
• Alle Infos: Webcode 25BD

MAFIA 2
Realistisches Ganovenleben

Die Ankündigung des Gangsterepos Mafia 2 sorgte für Freudentaumel bei Kennern des Vorgängers. Bislang hat 2K Czech nichts über das Actionspiel verraten. Bis jetzt: Um Gerüchten vorzubeugen, gab Take 2 bekannt, dass man Mafia 2 zeitgleich für PC, Playstation 3 und Xbox 360 entwickle und veröffentliche. Sie steuern den Kleinganoven Vito, die KI Ihren Kumpel Joe. Die Geschichte spielt in einer 16 Quadratkilometer großen, an New York angelehnten Stadt Ende der 40er-Jahre. Großen Wert legen die Entwickler auf eine realistische Welt. Deshalb integrieren sie ein detailliertes Schadenssystem für die Fahrzeuge, Vito bekommt – ganz menschlich – Hunger und Sie hängen lästige Verfolger ab, indem Sie Ihr Outfit ändern. Ab wann Sie sich aber in der Familie hocharbeiten, steht noch nicht fest. ❑

Info: www.mafia2game.com



TOP 10 DEUTSCHLAND

Platz	Titel	Publisher	Test	Wertung
1	Assassin's Creed	Ubisoft	Test in 05/08	Wertung: 83
2	Command & Conquer 3: Kanes Rache	Electronic Arts	Test in 05/08	Wertung: 82
3	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Test in 01/08	Wertung: 92
4	Counter-Strike Source	Electronic Arts	Test in 12/05	Wertung: 92
5	Die Sims 2: Freizeit-Spaß	Electronic Arts	Test in 04/08	Wertung: gut
6	Fußball Manager 08	Electronic Arts	Test in 12/07	Wertung: 84
7	World of Warcraft: The Burning Crusade	Vivendi Games	Test in 03/07	Wertung:90
8	Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs	Ubisoft	Test in 11/07	Wertung: 74
9	Two Worlds Game-of-the-Year-Edition	Zuxxez	Test in 07/07	Wertung: 82
10	Die Sims 2	Electronic Arts	Test in 10/04	Wertung: 90

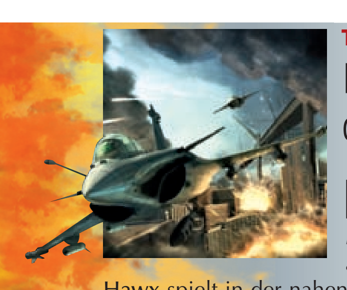
[Quelle:] SATURN



TEST DRIVE UNLIMITED 2
Aus Versehen angekündigt?

Mal wieder hat sich ein Entwickler verplappert. Nach Kim Swift von Valve im vergangenen Monat hat es nun David Nadal, Präsident von Eden Games, erwischt. In einem Interview gab er preis, dass Test Drive Unlimited 2 bereits in Arbeit sei. Gerüchten zufolge sollen dort erstmals Offroad-Karren, sogenannte Sport Utility Vehicles (SUVs) wie der Audi Q7, Enduro-Bikes und Buggies enthalten sein. Zudem planen die Programmierer für die Welt eine Größe von 1.500 km² ein. Das Straßennetz umfasst 2.400 km, wovon 800 km Rallye-Pisten ausmachen. Publisher Atari, der die Rechte an der Test Drive-Reihe hält, bestätigte uns bisher nichts von alldem. ❑

Info: www.eden-studios.fr



TOM CLANCY'S HAWX
Mit Ubisoft ab in die Lüfte

Der Markt der Flugsimulationen liegt brach – abgesehen vom Microsoft Flightsimulator. Ubisoft ändert dies im Herbst: Tom Clancy's Hawx spielt in der nahen Zukunft vor dem Hintergrund immer mächtiger werdender privater militärischer Organisationen. Als junger Flieger gehen Sie in die Schlacht und kommandieren über den Wolken gar ganze Geschwader mithilfe eines einfachen Befehlssystems. Neulingen des Genres erleichtert Hawx den Einstieg mit Assistenten. Nach der abgeschlossenen Solo-Kampagne stehen Ihnen ein Koop-Modus für bis zu vier Spieler und ein umfangreicher Mehrspielerpart offen. ❑

Info: www.ubi.com/DE

CHRONICLES OF SPELLBORN

Schwere Geburt

Release-Verschiebung. Mal wieder. Diesmal liegt der Termin auf Herbst 2008, ein halbes Jahr später als geplant – und in den Zeitraum fallend, wo Age of Conan und Warhammer Online schon wüten dürften. Als Grund führt Publisher Frogster vornehmlich Performance-Feintuning an. ❑

Info: www.tcos.com

VERSCHOBEN

ELVEON

Schaffenskrise

Mitte 2007 hätte es erscheinen sollen, nun muss man mit Weihnachten rechnen. Das Entwicklerstudio in Bratislava: geschlossen. Die Mitarbeiter: entlassen. Der Grund: ungenügende Qualität im beantragten Preisrahmen. Maßnahme: Entwicklung nach Budapest verlagert, von 80 auf 150 Mann aufgestockt. Zu hoffen: das Beste. ❑

Info: www.elveon.net

MORTAL ONLINE

MMO für harte Hunde

AUF PCGAMES.DE
• Trailer: Webcode 25BC

Vergangenes Jahr sprach PC Games mit Star-Vault-Boss Henrik Nyström: „Diejenigen, die tiefer in PvP, Spieler-Interaktion und eine wirklich beeinflussbare Welt vorstoßen wollen, diejenigen sollten sich unser Projekt vormerken." Inzwischen haben die Schweden den Namen verraten: Mortal Online, Online-RPG, „Harte Hunde"-Zielgruppe.

Der erste Teaser erklärt ohne Umschweife, dass alle Szenen auf der Technologie basierten, die auch das Produkt antreibe: nichts geschönt, nichts retuschiert. Man wird vielleicht deshalb mit dem Kopf auf diese beachtliche Leistung gestoßen, weil die Nutzungsrechte der Unreal-Engine-3 Geld kosten, viel Geld. Jedenfalls will Star Vault moderne Rechner genreuntypisch bis zum Anschlag ausreizen. Offensichtlich plant Mortal Online einen rebellischen Auftritt als Hardcore-Spiel, gemacht für Pro-Gamer, abschreckend für jene, die unter Blizzards „Easy to learn"-Hypnose stehen. Wie anders ließe sich beispielsweise das Feature auffassen, man könne andere Charaktere jederzeit um jeden Gegenstand beklauen? Die Tore zur Welt – die Designer nennen sie „grausam" – sollen sich im Sommer 2009 öffnen. ❑

Info: www.mortalonline.com

TAKE-TWO-ÜBERNAHME

„Angebot ungenügend“

Februar dieses Jahres informierte Electronic Arts die Presse über die versuchte Take-2-Übernahme. Seitdem äußern allerlei Menschen ihre Meinungen, ohne dass sie jemand fragt. So sagt der medienverliebte Gewaltspiel-Gegner Jack Thompson, da säßen trojanische Pferde in der Führungsetage, die man entfernen müsse. Er bezieht sich unter anderem auf Strauss Zelnick, den Vorstandsvorsitzenden. Der kommunizierte nach dem geplatzten Deal: „Da unser Aktienwert mit dem GTA 4-Release steigen wird, ist auch das neue Angebot von EA ungenügend.“ Eine unglückliche Aussage – meinen Wirtschaftsanalysten wie Michael Pachter. Solche Hinhaltetaktiken seien „bestenfalls naiv, schlimmstenfalls hinterlistig“. Laut Pachter hätte Take 2 zur Diskussion einladen sollen, statt Absagen reihum zu verschicken: Offenbar ließ man auch all die anderen Firmen abblitzen, die Übernahmeinteressen bekundet hatten. ❑

Info: www.pcgames.de



PARAMOUNT IM GAMES-BUSINESS

Filmstudio macht nun auch Spiele


AUF PCGAMES.DE
• Special: Webcode 25BG



Fuß fassen im Spielemarkt will das amerikanische Filmstudio Paramount (Indiana Jones und der letzte Kreuzzug). Das gab der dort angestellte Manager Sandi Isaacs in einem Interview mit dem Branchendienst Variety bekannt. Der Fokus läge augenblicklich auf Handy-Spielen, die in ihrer Entwicklung „bloß“ wenige Millionen US-Dollar kosteten und sich somit mehr lohnten als aufwendigere Xbox-360- oder PS3-Titel – die es aber ebenfalls geben werde. Mit welchen Herstellern Paramount zusammenarbeitet und wie es um PC-Umsetzungen steht, darüber wurde nichts verraten. ❑

Info: www.paramount.de

AUS DER ASCHE: INTERPLAY

Millionen-Comeback geplant

Der angeschlagene Spiele-Hersteller Interplay kündigte an, wieder ins Spielegeschäft einzusteigen; jetzt macht er ernst. Eine Pressemitteilung der Firma attestiert dem Geschäftsjahr 2007 einen Gewinn von 5,86 Mio. US-Dollar. Das meiste des Betrags stammt von Bethesda, den Nutzern der Fallout-Lizenz. Genau für dieses Universum will Interplay ein MMO programmieren (lassen). Die Produktion wurde von Interplay auf 30 Mio. US-Dollar beziffert – man arbeite an der Beschaffung dieses Betrags. Außerdem stünden Fortsetzungen zu MDK, Earthworm Jim und Descent zur Debatte. ❑

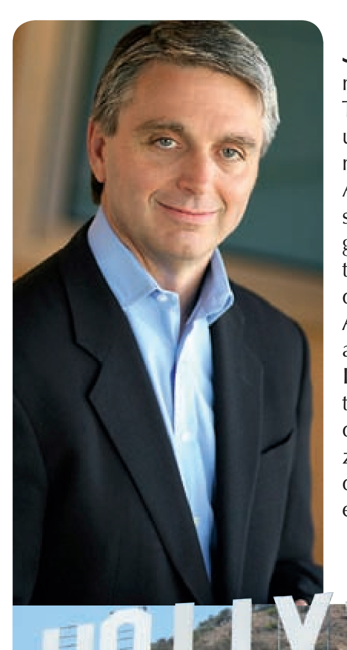
Info: www.interplay.com



Earthworm Jim
Fallout

JOHN RICCITIELLO ÜBER HOLLYWOOD

„Es vollzieht sich ein Wandel“



John Riccitiello ist gern und oft präsent in den Medien: Diesmal sprach er mit der Financial Times darüber, wie Hollywood und die Spiele-Industrie zusammenhingen. Er tätigte erstaunliche Aussagen. Seiner Meinung nach sei „Hollywood mehr auf uns angewiesen als wir auf sie“. Und weiter: „In Hollywood machen sich die Leute Sorgen, ob Grand Theft Auto 4 einen schlechten Einfluss auf die Besucherzahlen des neuen Iron Man-Films haben wird.“ Aktuell tendiere die Filmstadt zudem dazu, Spiele vermehrt in Filme umzusetzen – nicht andersherum. „In der Hinsicht vollzieht sich gerade ein großer Wandel.“ ❑

Info: www.ft.com

GEWINNSPIEL AUF PCGAMES.DE

1.000 Euro monatlich einstreichen

Wir schlagen vor, dass Sie ab dem 17. Tag im Monat mindestens einmal auf pcgames.de schauen. Dort haben Sie die Chance auf leicht verdientes Geld: Denn PC Games verlost zusammen mit dem Kreditunternehmen easyCredit alle vier Wochen 1.000 Euro. Die zufällig ausgewählten Glücklichen dürfen sich, passend zu unserem Partner, auf eine Gutschriftsüberweisung auf ihrem Bankkonto freuen. Zur Teilnahme ist ein angemeldeter Account auf unserer Webseite nötig; nur registrierte User können eine Antwort auf die Gewinnspiel-Frage abgeben. ❑

Info: www.pcgames.de



Wer ein Königreich gründet, hat alle Hände voll zu tun.



SPIELE UND TERMINE 06/08

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine. Außerdem sagen wir Ihnen, was Sie auf pcgames.de finden – ob Bilder, Videos oder Vorschauen! (Änderungen vorbehalten)

Legende: ● vorhanden – bisher nicht vorhanden, aber geplant

				IM HEFT	INHALT AUF PCGAMES.DE		
SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	PREVIEW	BILDER	VIDEO	VORSCHAU
A Vampyre Story	Adventure	Crimson Cow	3. Quartal 2008	06/07, 06/08	●	–	●
Age of Conan: Hyborian Adventures	Online-Rollenspiel	Eidos	23. Mai 2008	03/06, 02/08, 06/08	●	●	●
Aion: The Tower of Eternity	Online-Rollenspiel	Flashpoint	2008	04/07	●	–	●
Alan Wake	Action-Adventure	Microsoft	Nicht bekannt	07/05, 08/05	●	●	●
Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Sega USA	4. Quartal 2008	06/08	–	–	–
Alone in the Dark	Action-Adventure	Atari	29. Mai 2008	11/06, 02/08	●	●	●
Armed Assault 2	Taktik-Shooter	Peter Games	Herbst 2008	04/08	●	–	–
Battlefield Heroes	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	3. Quartal 2008	03/08	●	–	–
Battleforge	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	2008	06/08	–	–	–
Borderlands	Ego-Shooter	Take 2	4. Quartal 2008	03/08	●	–	●
Brothers in Arms: Hell's Highway	Ego-Shooter	Ubisoft	2. Quartal 2008	06/06, 10/06, 02/08	●	●	–
Codename: Panzers – Cold War	Strategiespiel	10tacle	Nicht bekannt	12/07, 05/08	●	–	●
Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3	Strategiespiel	Electronic Arts	November 2008	04/08	●	–	●
Damnation	Ego-Shooter	Codemasters	4. Quartal 2008	05/08	●	–	●
Das Schwarze Auge 4: Drakensang	Rollenspiel	Dtp	2. Quartal 2008	08/07, 01/08, 05/08, 06/08	●	●	●
Dead Space	Action-Adventure	Electronic Arts	31. Oktober 2008	03/08	●	–	–
Die Sims 3	Aufbau-Strategie	Electronic Arts	2009	06/08	●	–	–
Elveon	Action-Adventure	10tacle	2008	10/05, 06/07	●	●	●
Fable 2	Rollenspiel	Microsoft	4. Quartal 2008	-	●	●	–
Fallout 3	Rollenspiel	Bethesda Softworks	3. Quartal 2008	09/07, 06/08	●	–	●
Far Cry 2	Ego-Shooter	Ubisoft	4. Quartal 2008	10/07, 03/08	●	●	●
Ghostbusters: Das Videospiel	Action-Adventure	Vivendi	4. Quartal 2008	02/08	●	●	●
Gothic 4: Arcania	Rollenspiel	Jowood	2009	06/08	●	●	–
Grand Theft Auto 4	Action-Adventure	Take 2	Nicht bekannt	04/08	●	●	●
Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	2009	05/07	●	–	●
Haze	Ego-Shooter	Ubisoft	2008	08/07	●	●	●
Just Cause 2	Action	Eidos	2008	04/08	●	–	●
King's Bounty: The Legend	Runden-Strategie	Flashpoint	2. Quartal 2008	05/08	●	●	●
Left 4 Dead	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	4. Quartal 2008	12/07, 04/08	●	●	●
Legendary	Action	Atari	3. Quartal 2008	05/08	●	●	–
Mafia 2	Action-Adventure	Take 2	2008	11/07	●	●	–
Mass Effect	Rollenspiel	Electronic Arts	6. Juni 2008	05/08	●	–	–
Mercenaries 2	Action-Adventure	Electronic Arts	31. August 2008	10/07, 02/08	●	●	●
Mirror's Edge	Action-Adventure	Electronic-Arts	2008	05/08	●	–	●
Mythos	Online-Rollenspiel	Online	2008	05/08	●	–	–
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Taktik-Shooter	Codemasters	4. Quartal 2008	12/07	●	●	●
Prototype	Action-Adventure	Sierra	3. Quartal 2008	06/08	●	●	–
Race Driver: Grid	Rennspiel	Codemasters	30. Mai 2008	05/08, 06/08	●	●	●
Sacred 2	Action-Rollenspiel	Take 2	September 2008	01/07	●	●	●
Splinter Cell Conviction	Action-Adventure	Ubisoft	2. Quartal 2008	08/07	●	–	●
Spore	Strategiespiel	Electronic Arts	5. September 2008	08/07, 10/07, 04/08	●	–	●
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky	Ego-Shooter	Deep Silver	August 2008	04/08	●	–	●
Starcraft 2	Strategiespiel	Vivendi	2008	08/07, 07/07, 05/08	●	●	–
Tiberium	Ego-Shooter	Electronic Arts	2008	02/08	●	●	●
The Crossing	Ego-Shooter	Arkane Studios	2008	09/07	●	●	●
This is Vegas	Action-Adventure	Midway	3. Quartal 2008	04/08	●	–	●
Turok	Ego-Shooter	Buena Vista	Mai 2008	04/07, 02/08	●	–	●
Warhammer Online: Age of Reckoning	Online-Rollenspiel	GOA	3. Quartal 2008	11/07, 09/07, 06/08	●	●	●
World in Conflict Soviet Assault	Strategiespiel	Vivendi	Herbst 2008	05/08	●	–	–
World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Online-Rollenspiel	Vivendi	2008	10/07	●	●	●

GEWINNSPIEL

Zusammen mit Koch Media verlosen wir fünfmal das Adventure **Perry Rhodan**, zweimal den Roman **Bardio**, zweimal eine Rhodan-Enzyklopädie, zwei Designer-Damenhandtaschen, fünf Schlüsselanhänger und mindestens einen Gürtel. Die Gewinnspielfrage lautet:

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage" im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der Koch Media Deutschland GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise bezahlen wir nicht bar aus.
Teilnahmeschluss: **28. Mai 2008**

Wer ist Perry Rhodan?

A | Held der Romanreihe

B | Autor der Sci-Fi-Bücher



Das wird gespielt

Spielecharts verraten uns, welche Highlights gerade bei Ihnen angesagt sind! Wir versorgen Sie mit den besten Infos zu Ihren Lieblingsspielen.

Monat für Monat schauen sich unsere Redakteure die neuesten Spiele an, testen diese oder schreiben Vorschauen. Doch kaum dass die echten Highlights im Laden stehen, verschwinden sie meist wieder von unserer Berichterstattungs-Agenda. Ein regelmäßiger Blick in die Charts zeigt, dass sich etwa die zu Weihnachten erschienenen Spiele-Hits als echte Dauerbrenner etablieren. Doch was lesen Sie in PC Games über Ihr Lieblingsspiel in den Monaten nach dem Release, in denen oft wichtige Updates und Tools erscheinen? In dieser Rubrik wollen wir unserem Motto „Wissen, was gespielt wird" gerecht werden und berichten über Charts-Dauerbrenner von **Call of Duty 4** bis **World of Warcraft**. Wir informieren Sie über die neuesten Inhalte und Patches zu Ihrem Lieblingsspiel, werten interessante Umfragen zu den Blockbustern aus oder lassen Spieleentwickler rückblickend zu Wort kommen.

Ihnen fehlt ein Titel oder Sie wissen etwas Interessantes zu Ihrem Lieblingsspiel? Kurze Meldung an daswirdgespielt@pcgames.de genügt – wir freuen uns über Ihr Feedback. ❑

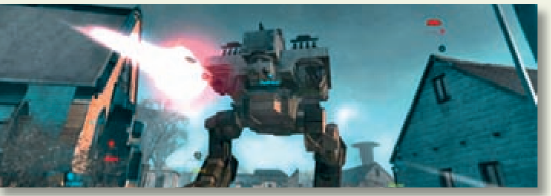
IN DIESER AUSGABE:

URZ NOTIERT +++ KURZ NOTIERT +++ KURZ NOTIERT +++ KURZ NOTIERT +++ KURZ NOTIERT +++ KUR

BATTLEFIELD 2142

Laut Electronic Arts befindet sich momentan ein neuer Patch Version 1.5 in Arbeit. Neben Bugfixes kommen neue Inhalte hinzu. Auch soll es wie schon mit Update 1.40 eine öffentliche Betaphase geben.

Info: http://www.battlefield.ea.com



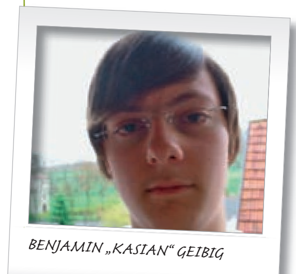
DIE SIMS 2

Wie es scheint, überbrückt EA die Wartezeit auf den im April kommenden Jahres erscheinenden dritten Teil mit einer achten **Sims 2**-Erweiterung. Auf einem amerikanischen Werbeflyer, welcher der Packung von **Freizeit-Spaß** beiliegt, ist neben dem Hinweis auf **Die Sims 3** auch einer auf eine Apartment-Erweiterung zu lesen. Diese soll im Herbst auf den Markt gelangen und Häuser bieten, in denen mehr als nur eine Familie Platz findet – nervige Nachbarn inklusive.

Info: http://www.pcgames.de

C&C 3: INTERVIEW MIT **BENJAMIN „KASIAN" GEIBIG, TIBERIUMWARS.DE**

„Bei neun Fraktionen hatte wohl keiner mit gutem



BENJAMIN „KASIAN" GEIBIG

PC Games: „Vor der Veröffentlichung von **Tiberium Wars** gab es die Befürchtung, EA würde ein simpleres, schlechteres **C&C** herausbringen. Kannst du das bestätigen?"

Geibig: „Keinesfalls! Es kommt in meinen Augen zwar nicht an **Tiberian Sun** heran, das ist aber nur meine Meinung. Ein gutes Spiel, auch ein gutes **C&C**, ist es sicherlich. Leider mit einigen Schwächen, weitgehend auf den Netzwerkcode zurückzuführen. So ist der Multiplayer mit nunmehr neun Patches recht ausgereift, obgleich dies recht spät passiert ist – und das, obwohl wir nun ein Add-on haben und das Hauptspiel anfängt einzustauben. Der Singleplayer ist gut gestaltet, aber nicht mit einem **C&C: Generäle** zu vergleichen. Auch sind die Missionen einigermaßen abwechslungsreich und nach **Generäle / Die Stunde Null** gibt es wieder Videosequenzen. Zwar sind diese weniger actionreich und innovativ als die der vorangegangenen Teile, aber ein Schmankerl sind sie dennoch."

PC Games: Wie zufrieden bist du / ist die Community mit dem Support für **C&C**?

Geibig: „Nun ja, **C&C** ist eine große Marke. EA hat bei **Tiberium Wars** gegenüber **Generäle** schon einen riesigen Schritt gemacht. Immerhin hat **TW** inzwischen ein gutes Balancing, wenngleich das dauerte. Das Add-on kam dann sogar schon ab Werk mit gutem Balancing – von einer Partei abgesehen. Damit hat bei neun Fraktionen keiner gerechnet. Doch sind die ständigen Desyncs, die 3on3s und aufwärts nahezu unmöglich machen, und einige Bugs doch nervig. EA sagt zwar, es sei eifrig am Werkeln, doch eine Lösung gibt es noch nicht."

PC Games: Was hältst du von C&C TV?

Geibig: „Nette Sache. Wirklich gute Idee und gut umgesetzt. Für Leute, die sich weniger intensiv mit dem Spiel befassen, fasst Battlecast Primetime am Monatsende nochmals die wichtigsten Ereignisse gut zusammen und auch für die „Verrückten" ist einiges dabei, beispielsweise Battlecast 5 mit den fünf spannendsten Matches des vergangenen Monats. Aftermath zeigt dann weitere Matches und auch nochmals neue Informationen sowie Outtakes der Dreharbeiten zu Battlecast Primetime. Die Command School zeigt erfahrenen Spielern zwar kaum Neues, Anfänger kommen allerdings auf ihre Kosten und nehmen vielleicht auch die eine oder andere Erfahrung aus der Sendung mit."

PC Games: Wie gefallen dir die Neuerungen von **Kanes Rache** bei den Stammfraktionen?

Geibig: „Die Neuerungen sind so, dass man auch die Hauptfraktionen gerne noch mal spielt, was bei **Die Stunde Null** nicht der Fall war. Dennoch bleibt man der Partei treu und sieht bei GDI Vanilla zum Beispiel keine Titans anstelle von Predators."

tiberiumwars.de

PC Games: Was hältst du von den Unterfraktionen?

Geibig: „Die Unterfraktionen fügen sich schön ein und bilden eine willkommene Abwechslung zum eingefahrenen **Tiberium Wars**-Drei-Parteien-System. Mich hätte es gefreut,

MINI-ADD-ON KOSTENLOS

Two Worlds

Das Rollenspiel aus dem Hause Zuxxez ist inzwischen als Game-of-the-Year-Edition im Handel erhältlich. Für 29,99 Euro erhalten Käufer neben dem Hauptspiel und dem Mini-Add-on **Tainted Blood** das Service Pack 1.6. **Tainted Blood** enthält für den Mehrspielermodus neue Regionen, 35 neue Quests, ein neues Handelszentrum und verschiedene Kampfarenen. Besitzer des Hauptspiels können sich freuen: Auf der Webseite www.2-worlds.com können sie ab Ende April das Add-on kostenlos herunterladen. Sollten Sie eine langsame Internetleitung und Angst vor großen Datenpaketen haben: keine Sorge! Zuxxez plant eine Aktion für Nutzer mit ebendiesem Problem. ❑

Info: www.2-worlds.com


EILKURIER | Patch 1.5 verschickte Zuxxez auch mal per Post, um Spielern mit langsamen Leitungen zu helfen.

PATCH 1.3 UND D'JINNI-MOD-TOOL

The Witcher



Der Anfang April erschienene Patch 1.3 flickt nicht nur wie üblich Fehler. Als Dreingabe bekommen Sie **Price of Neutrality** mitgeliefert, das erste mit dem neuen Spiel-Editor D'Jinni erstellte Abenteuer. In den immerhin rund zwei Stunden Spielzeit treffen Sie neue Charaktere, bekommen eine Hauptquest sowie zwei Nebenquests und dürfen sich in **The Witcher**-Manier für einen Weg entscheiden, was unterschiedliche Enden zur Folge hat.

Zeitgleich zum Patch erschien besagter D'Jinni-Editor, wenngleich dieser bisher noch als Beta-Version und nur in Englisch zu haben ist. In Zukunft dürften also einige Mods erscheinen! Eine ausführliche Anleitung sowie neue Erweiterungen finden Sie auf der offiziellen Homepage zum Spiel. ❑

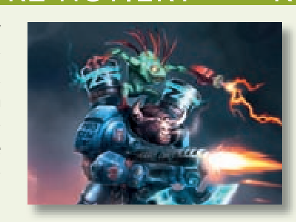
Info: www.thewitcher.com


BRANDNEU! | Patch 1.3 unterstützt nun auch Spielmodifikationen.

Z NOTIERT +++ KURZ NOTIERT +++ KURZ NOTIERT +++ KURZ NOTIERT +++ KURZ NOTIERT +++ KURZ

S.T.A.L.K.E.R.
Wie GSC World Publishing und Deep Silver bekannt gaben, wird **S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky** wie geplant im Sommer 2008 weltweit veröffentlicht – und zwar am 29. August. Für den Vorgänger **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl** steht zudem seit Mitte März ein gerade mal acht MB großer Patch auf Version 1.0006 zum Download bereit. Das Update behebt einige Fehler im Spiel und verbessert den Mehrspielerbereich. Die Savegames aus Version 1.0005 sind übrigens mit 1.0006 kompatibel.
Info: http://www.thq.de

STARCRAFT 2
Auf der offiziellen Webseite enthüllte Blizzard zu **Starcraft 2** eine neue Einheit aufseiten der Terraner: die Marine-Tauren. Die an Rindviecher erinnernden Infanteristen stammen von Azeroth, einem Planeten südlich von Korhal, und wurden von der Konföderation mangels fähiger menschlicher Soldaten zu martialischen Kampfmaschinen ausgebildet. Die Tauren-Marines werden auch „verrückte Kühe" genannt. Außerdem verfügen sie über ausgeprägte Kenntnisse über Gartenarbeit. Schöner Aprilscherz!



Balancing gerechnet."

wenn sich die Parteien äußerlich unterschieden hätten – wenigstens das Fraktionslogo hätte man anpassen können. So sehen die Gebäude bis auf diverse Upgrades aus wie die der Hauptpartei. Mir sagen die Marked of Kane am meisten zu, ich bin einfach ein Fan von Nod und seinen Cyborgs. Dabei sieht man auch, dass EA auch mal auf die Community hört und die Cyborgs wieder einbringt. Sonst spielt sich MoK ähnlich wie Nod Vanilla, nur mit deutlich besserer, wenngleich langsamerer Infanterie.
Auch die Black Hand macht einen Heidenspaß. Das Flammenwerfer-Upgrade ist eventuell etwas stark geraten – spätestens wenn man einen Läuterer mit Upgrade in der Basis stehen hat, merkt man das. Die Steel Talons basieren ebenfalls auf Community-Wünschen: ein Comeback von Wolverine und Titan aus **Tiberian Sun**. Die Partei ist etwas schwach geraten, da die Titanen recht schwerfällig sind. Dazu kommt ein Bug: Die Titanen können sich gegenseitig zertreten. Die ZOCOM hat mit den Zonerüttlern leider auch keinen wirklichen Vorteil gegenüber GDI, sodass ich sagen muss, dass man bei GDI leider bei der Hauptfraktion bleiben sollte, denn diese hat Schallemitter und Railguns.
Bei den Scrin kommen wir zu der Partei mit der imba (übermächtigen, Anm. d. Red.) Unterfraktion. Hier haben wir die Reaper, welche Sammler besitzt, die fast doppelt so viel aushalten wie die der anderen Fraktionen. Gerade im Add-on mit abgeschwächten Sammlern und erhöhtem Risiko, durch Harrasse unterzugehen, ist das ein wichtiger Faktor. Doch auch hier gibt es wieder einen Bug, wodurch sich die Schusskraft eines mit Tiberium aufgewerteten Tripods nicht erhöht. Mit den Travellern hat Scrin eine Yuri-Partei bekommen, welche aber anders als im **Alarmstufe Rot 2**-Universum nicht die Überfraktion geworden ist."

PATCH 1.5 UND VEGETARIER-EDITION

Die Siedler 6

Mit dem Update 1.5 veröffentlicht Publisher Ubisoft die Vegetarier-Edition für **Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs**. Das Update verbessert nicht nur den Map-Editor und behebt diverse Bugs, sondern bietet obendrein drei zusätzliche Einzelspielerkarten: The Great Divide, Midwinter Festival sowie die vegetarische Karte Last Ressort. In dem dritten Szenario will der Rote Prinz die Bevölkerung durch vergiftetes Fleisch schwächen. Da hilft nur Medizin sowie eine Umstellung der Nahrungsproduktion – auf der Karte gibt es weder Fleisch noch Fisch. Ebenfalls neu: Am Ende jeder Karte erhalten Sie eine Vegetarier-Wertung. ❑

Info: www.ubi.com


VEGGIE-BÜRGER | Siedeln ohne Fisch und Fleisch, dafür gibt's Milchprodukte.

DIE BESTE GRAFIKKARTE

Call of Duty 4

Unsere Kollegen von der PC Games Hardware prüften, welche Grafikkarten am besten mit dem Shooter **Call of Duty 4: Modern Warfare** abschneiden. Gemessen hat die PC Games Hardware mit einer realen, anspruchsvollen Singleplayer-Szene, welche sie auf reproduzierbare Weise durchlief – also kam kein synthetisches Timedemo zum Einsatz! Dabei waren ständig mehrere Teamkameraden im Blick, Feindfeuer und mehrere Raketen sorgten für reichlich Action.



Die Benchmarks wurden durchgehend mit 16:1 anisotroper Filterung durchgeführt, die über den Treiber aktiviert wurde. Die Kantenglättungseinstellung mit 4x FSAA erfolgte über das Spielmenü. Wir haben uns den Benchmark für die wohl für die meisten Spieler relevante 19"-TFT-Auflösung mit 1.280x1.024 herausgepickt. ❑

Info: Webcode: 25BF

Call of Duty 4 v1.5

- ATI-Karten landen am unteren Ende, können dafür auch 8x FSAA.
- Die langsamste SLI-Lösung überholt die schnellste Einzelkarte um 70%.
- Mit @DC gekennzeichnete Karten laufen zum Vergleich auf Dual Core.

Legende: Durchschnitts-Fps / Minimum-Fps

PCG-Savegame „Im Sumpf"

BESSER ▶ | Fps

Karte	Fps (Durchschnitt)
HD 3870 X2 Q-CF	21 (22,6)
HD3870	38(42,1)
HD3870 X2	40 (43,1)
GF 9600 GT	44 (48,1)
GF 8800 GT	49 (55,7)
GF 8800 GTX	51 (57,7)
GF 8800 Ultra	56 (60,9)
GF 8800 GTS/512	51 (61,4)
GF 9800 GTX	59 (64,2)
GF 9600 GT SLI	84 (92,9)
GF 8800 GTX SLI	93 (104,3)
GF 8800 GT SLI	96 (107,7)
GF 9800 GX2	102 (110,7)
GF 9800 GTX SLI	111 (118,3)
GF 8800 GTX 3-SLI	102 (118,5)
GF 9800 GTX 3-SLI	107 (119,3)
GF 9800 GX2 Q-SLI	110 (121,7)
GF9800 GX2 @DC	85 (93,7)
Evga e-GF9800 GX2 SSC @DC	89 (93,9)

Settings: QX6850 @ 3,2 GHz (400x 8), Nforce 790i Ultra SLI , 2x 1.024 MiByte DDR3-1600 (7-7-7-20, 2T), Vista 32 Bit SP1, FW 174.53/174.74 (HQ) / Cat. 8.3 (AI def)

RZ NOTIERT +++ KURZ NOTIERT +++ KURZ NOTIERT +++ KURZ NOTIERT +++ KURZ NOTIERT +++ KURZ

BIOSHOCK UND CIVILIZATION

Dürfen wir uns bald online durch Rapture bewegen? Es ist zwar nur eine sehr vage Hoffnung, doch auf der diesjährigen Smid Cap Conference hat Strauss Zelnick, Chef von Take-Two, MMOs im **Bioshock**- und **Civilization**-Universum als bisher „unberührtes Potenzial" in Erwägung gezogen. Aufgrund der Erfolge, die **Bioshock** im letzten Jahr gefeiert hat, plane man darüber hinaus, die Franchise weiter auszubauen. Eine weitere Möglichkeit sei zum Beispiel eine Film-Adaption des Spiels.

Info: http://www.pcgames.de

HELLGATE: LONDON

Widersprüchliche Berichte erreichen uns aus dem fernen Korea. Während Entwickler Flagship das Rollenspiel **Hellgate: London** dort als den erfolgreichsten Verkaufsstart seit drei Jahren beschreibt, dämpft die Anti-Fansite Flagshipped.com die Begeisterung. In der Liste der meistgespielten Online-Spiele, so die Website, sei **Hellgate: London** schon eineinhalb Monate nach Veröffentlichung auf Platz 20 abgerutscht. Flagship dementiert dies natürlich und sagt, die Statistik der Anti-Fansite sei ungenau.

Info: http://www.flagshipped.com

KANE & LYNCH: DEAD MEN

Seit 17. April sind neue, kostenlose Mehrspieler-Karten für **Kane & Lynch** erhältlich – jedoch nur für Konsolen. Wie es scheint, kommen diese nicht für PC, jedenfalls blieb unsere Anfrage an Eidos schlicht unbeantwortet.

Info: http://www.kaneandlynch.de

RP-REALMS

World of Warcraft

Patch 2.4 ist seit einigen Wochen veröffentlicht. Top-Gilden kämpfen um die weltweiten First-Kills und Gelegenheitsspieler freuen sich über eine neue Fünf-Mann-Instanz.

Alles gut also? Nicht ganz. Denn abseits des Trubels gibt es Probleme, die Blizzard bisher nicht in den Griff bekommen hat: Die Rede ist von Rollenspiel-Servern wie etwa Todeswacht oder Der Zirkel des Cenarius. Insgesamt 15 (neun RP-PvE- und sechs RP-PvP-Server) dieser Realms gibt es, nahezu auf jedem davon klagen Spieler über unfähige Game Master, ignorante Spieler und Chat-Kanäle voller wüster Beschimpfungen.

Der Grund: In den letzten Monaten achten immer weniger Spieler auf die Regeln, die einen Rollenspiel-Server von anderen unterscheiden, etwa angemessene Sprache oder korrekte Namen. Vielen ist nicht einmal bewusst, was die Kürzung RP vor dem Realm-Namen eigentlich bedeutet. So treffen Spieler in den großen Städten immer häufiger auch Charaktere mit untauglichen Namen, die man eher auf einem PvE-Server vermuten würde. Griff Blizzard zum Start seines Spiels bei Namen wie „Duschvorhang" oder „Imbarockzor" noch hart durch, scheinen die Verantwortlichen inzwischen einfach das Interesse verloren zu haben, dass ihre eigenen Regeln eingehalten werden.

Ein Blick in Blizzards Foren zeigt, dass die Situation inzwischen für viele Spieler unhaltbar geworden ist. Blizzard selbst äußert sich nicht zu diesem Problem, schließlich sind ambitionierte Rollenspieler eine Minderheit. Auch unsere Leser auf pcgames.de haben dazu eine Meinung. Shadow_Man etwa klagt über den Server Forscherliga: „Irgendwie sind viele Leute neu hinzugekommen [...] und diese zeigen oft null Interesse an RP oder benehmen sich total daneben. Ich verstehe auch nicht, warum Blizzard da nichts macht."

Duschvorhang

Nya
<Die Brut>

GLAUBENSKRIEG | Links PvE, rechts RP: Viele Rollenspieler fühlen sich von unstimmigen Namen und Fehlverhalten in den Chats gestört. Oft mangelt es an gegenseitigem Verständnis.

Bei zehn Millionen Abonnenten brauchen sich die Entwickler keine Sorgen zu machen, wenn die wenigen ambitionierten Rollenspieler aus Frust das Handtuch werfen. Enttäuschend ist diese Haltung dennoch. Resignierte Stimmen sind sich einig: „Rollenspiel in **WoW**? Gibt es nicht." ❑

Info: Webcode 25B8

ZWEITGRÖSSTE ONLINE-LIGA EINGESTELLT

CPL

Wie die Betreiber auf der offiziellen Homepage mitteilten, stellte die Cyberathlete Professional League, kurz CPL, den Spielbetrieb ein, alle Wettbewerbe für 2008 sind damit abgesagt. Begründung: Die Liga-Landschaft sei mittlerweile zu fragmentiert und der finanzielle Druck zu hoch. Der wahre Grund liegt jedoch wohl woanders. Zwar war die CPL die zweitgrößte Liga ihrer Art (nach der weiterhin florierenden World Cyber Games), Fans hatten sich aber in letzter Zeit immer weiter zurückgezogen. Es wird vermutet, dass die Spieler den wachsenden Einfluss des Hauptsponsors Vivendi auf den Spielbetrieb nicht mehr hinnehmen wollten. Vivendi hatte zuletzt dafür gesorgt, dass vor allem hauseigene Titel wie **F.E.A.R. (dt.)** und **World in Conflict** auf den Wettbewerben der CPL gespielt wurden. ❑

Info: www.thecpl.com



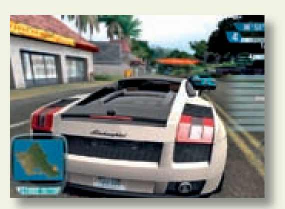
ABPFIFF | 1997 gegründet, 2008 am Ende?

KURZ NOTIERT +++ KURZ NOTIERT +++ KURZ NO-

TEST DRIVE UNLIMITED

Publisher Atari bietet das **Test Drive Unlimited Mega Pack** ausschließlich zum Download an. Darin enthalten sind – neben einem Patch – 46 neue Wagen, darunter der Ferrari F40 und der McLaren F1 GT. Preis: rund 10 Euro bei Gamer Unlimited.

Info: http://www.gamer-unlimited.de



TRIAL-KEYS ZU VERLOSUNG UND INTERVIEW

Tabula Rasa

Für das Online-Rollenspiel **Tabula Rasa** verlosen wir ab dem 5. Mai auf pcgames.de deutschlandexklusiv Trial-Keys. Zudem sprachen wir mit Community Coordinator Tia Parker:

PC Games: Wie ist die Stimmung in der **Tabula Rasa**-Community?

Parker: „Gut – die veranstaltet regelmäßig Events in Selmas Taverne (Foreas Basis), bei denen sich europäische Spieler zu verrückten Dingen wie Deathraces, Dating-Shows, Faustkämpfen und mehr treffen. Bei den PvP-Shooterfans beobachtete ich kürzlich, wie sich zwei bekannte Clans auf den Kampf vorbereiteten – inklusive /pushups und Appell."

PC Games: Was hat sich seit dem Release von **Tabula Rasa** getan?

Parker: „Hybriden kamen dazu: Foreaner, Brann und Thrax als Rassen mit neuem Look und neuen Besonderheiten. Parallel darf man Charakterwerte neu verteilen. Das Balancing wurde ständig verbessert plus kleine bis mittlere Änderungen aufgrund von Community-Feedback."

PC Games: Was bringt die Zukunft?

Parker: „Clans dürfen Kontrollpunkte beanspruchen, die Boni aufs Konto geben. Andere Gruppen wollen natürlich die Punkte erobern – das bringt Dynamik in den PvP. Mit Commander-Fähigkeiten befehligen Spieler eigene NPC-Gruppen. Und es folgen Zonen wie der Planet Mycon."


TIA PARKER ist Community Coordinator für **Tabula Rasa**



PROMINENT | Minispiele finden Sie heutzutage in fast jedem Vollpreisspiel.

Das Mini-Spiele-Maxi-Spaß-Menü

Von: Ansgar Steidle

Nervige Dreingaben oder das Salz in der Spielspaß-Suppe? Ein Blick auf das Spiel im Spiel.

AUF DVD
• Video zum Spiel

Sie bringen Abwechslung ins Shooter-Dauergeballer, erquicken Helden in Kampfpausen, rauben Rollenspielheroen den letzten Nerv – und für sie installierten wir sogar Seifenopern wie **Die Sims 2**. Nein, wir sprechen nicht von der holden Weiblichkeit. Gemeint sind Minispiele in Computerspielen! Diese oft nur am Rande wahrgenommenen, mehr oder minder unterhaltsamen Einlagen, etwa wenn Meisterdieb Garrett in **Thief: Deadly Shadows** statt mit Wächtern in einer Geschicklichkeitseinlage mit dem Türschloss ringt oder **Bioshock**-Spieler strategisch Rohre verlegen, um das Sicherheitssystem eines Safes zu düpieren. Solche als Minispiele bezeichnete Sequenzen sind grob gesagt meist simpel gehaltene, teils sogar genrefremde Spiele, integriert in andere Computerspiele. Allerdings lassen sich die Grenzen zwischen einfachen Rätseln, Easter-Eggs und tatsächlichen Minispielen nur schwer ziehen. Vorher erwähntes Schlösserknacken würe, sähe man es isoliert für sich, wohl kaum jemand als Spiel bezeichnen. Eindeutig dagegen das **Bioshock**-Exempel: Rohre von Anfang- bis Endpunkt verlegen, bevor eine zäh voranfließende Flüssigkeit ausläuft, gab es bereits 1989 unter dem Namen **Pipe Mania** zu kaufen.

Heute ist kaum noch nachzuvollziehen, welcher Video- beziehungsweise Computerspielprogrammierer als Erstes die Idee verwirklichte, Minispiele in sein Werk einzubauen. Als ältesten PC-Titel mit derlei Nebenbeschäftigungen, den wir noch selbst spielten, gab unser Erinnerungsvermögen das Klamauk-Adventure **Space Quest III: The Pirates of Pestulon** von 1989 preis. In einer „Astro Chicken“ genannten Sequenz landet der Spieler ein herunterfallendes Hühnchen gefühlvoll auf einem Trampolin – definitiv eine Hommage an **Lunar Lander** von 1973. Im Original bugsiert man eine Raumfähre entgegen Schwerkraft und im Weg stehenden hohen Bergen per Schubdüsen zum sicheren Landeplatz. Spätere Generationen von Computerspielen greifen

REDAKTIONS-PALAVER ...

Die ersten Erfahrungen, Ärgernisse, Lieblinge – was sagen eigentlich hartgesottene Redakteure zum Thema Minispiele?

CHRISTIAN BURTCHEN

In vielen Adventures – **Fahrenheit**, **Baphomets Fluch** 3 – gibt es diese Mini-Sequenzen, in denen Sie nur in der richtigen Zehntausendstelsekunde eine Taste drücken müssen, um eine Aktion auszulösen. Obwohl kein Spieldesigner damit die Versetzung schaffen sollte – sparsam eingesetzt, gefällt mir das durchaus, weil ein richtig guter Fluss entsteht. Achja: Die Schiffssequenz in **Monkey Island 3** mochte ich auch.

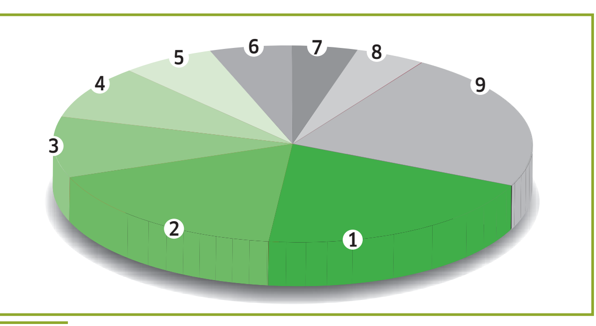
FELIX SCHÜTZ

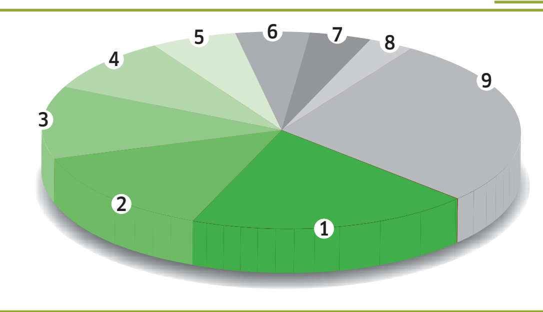
Ausgerechnet in Rollenspielen finden sich zwei meiner liebsten Minispiele: Pazaak in **Knights of the Old Republic** und das Würfeln in **The Witcher**. Warum ich damit ein „Problem“ habe? Die Minispiele sind so belohnend, dass ich dank ihnen viel zu schnell an Unsummen gelange – das nimmt etwa dem Kauf eines teuren Items ein wenig seinen Reiz. Ansonsten gilt: Solange das eigentliche Produkt bugfrei und komplett ist, gehen Minispiele voll in Ordnung.

… UND DIE WAHL DER COMMUNITY

Welcher Titel enthält das lästigste/nervigste Minispiel? (nicht freiwillige/spielrelevante Einlagen, Beispiele in Klammern)

① GTA San Andreas (Tanzen etc.) **22%**
② Bioshock (Hacken) **19%**
③ Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude (Minispiel-Sammlung) **11%**
④ Splinter Cell 3 (Schlösser knacken/hacken) **10%**
⑤ So Blonde (Armdrücken, Schlüssel angeln) **7%**
⑥ Pirates (Tanzen, Fechten) **6%**
⑦ Kotor 2 (Geschützturm-Sequenz) **5%**
⑧ Scarface: The World is Yours (dt.) (Dealen/Verhandeln, Glücksspiel) **5%**
⑨ Andere **15%**



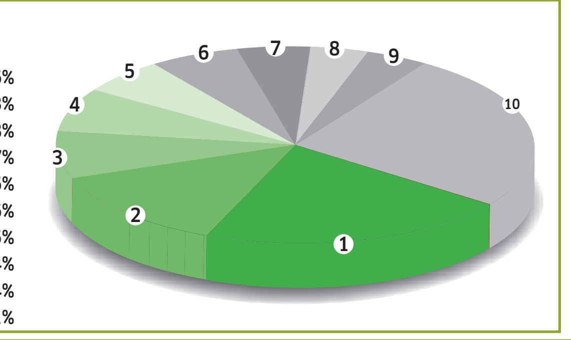


Welcher der folgenden Titel gefällt Ihnen am besten bezüglich Minispiele (Beispiele in Klammern)?

① GTA San Andreas (Basketball, Automaten, Tanzen etc) **28%**
② The Witcher (Würfeln) **14%**
③ Kotor 2 (Swoop-Rennen, Geschützturm-Sequenz, Pazaak-Kartenspiel) **12%**
④ Bioshock (Hacken) **9%**
⑤ Splinter Cell 3 (Schlösser knacken/hacken) **6%**
⑥ Rayman: Raving Rabbids (Minispiel-Sammlung) **5%**
⑦ Fable (Angeln, Kartenspiel) **4%**
⑧ Sam & Max („Paper-Boy", Surfbrett, Ratten hauen) **4%**
⑨ Andere **18%**

Welcher Titel bietet Ihrer Meinung nach das innovativste Minispiel? Beispiele in Klammern)

① GTA San Andreas (Basketball, Automaten, Tanzen etc) **26%**
② Kotor 2 (Swoop-Rennen, Geschützturm-Sequenz, Pazaak-Kartenspiel) **13%**
③ Rayman : Raving Rabbids (Minispiel-Sammlung) **8%**
④ The Witcher (Würfeln) **7%**
⑤ Bioshock (Hacken) **6%**
⑥ Die Sims 2 (Quiz, Memory während Installation) **6%**
⑦ Splinter Cell 3 (Schlösser knacken/hacken) **5%**
⑧ Prey (dt.) (Spielautomat, Jukebox) **4%**
⑨ Fable (Angeln, Kartenspiel) **4%**
⑩ Andere **21%**



bis heute gerne auf alte Klassiker zurück: als Remake mit besserer Grafik, neuen Features und unter anderem Namen, oder eben eingeschleust im Rahmen eines eigenen Programms. Die Ehre wurde und wird nach wie vor dem ersten weltweit erfolgreichen Videospiel Pong von 1972 unzählige Male zuteil – dabei ist es doch selbst ein abgespecktes, aus der Realität geklautes Pingpong. Atari brachte 1976 die fortgeschrittene Variante Breakout in die Spielhallen. Einen Minispiel-Ableger wiederum finden wir im Jump&Run Commander Keen 4: Secret of the Oracle (1991).

Der wachsende technische Fortschritt ermöglichte immer komplexere Titel als Dreingabe. Sebastian Weber (Kasten unten) etwa führt das Lucasarts-Adventure Maniac Mansion: Day of the Tentacle von 1993 an, das den kompletten Vorgänger Maniac Mansion (1987) enthält. Enthält ist in diesem Fall übertrieben formuliert. Zwar muss man sich dafür lediglich an einem im Spiel herumstehenden Computer zu schaffen machen, dadurch startet aber ein sonst komplett abgenabeltes Maniac Mansion. Ein Blick ins Konsolenlager zu Shenmue 2 von 2001 verrät uns: es geht aufwendiger und besser. Der Held darf in dem Action-Adventure-Mix durch die Spielwelt schlendern und generell vielen Minispiel-Beschäftigungen frönen, im Speziellen spielt er an Arcade-Automaten emulierte 8-Bit-Klassiker von Sega wie das Rennspiel Out Run oder Space Harrier, ein Arcade-Shoot 'em des Jahres 1985. Ohnehin legen Konsolentitel im Allgemeinen mehr Wert auf zahlreichere und innovativere Zusatzbeschäftigungen: Grand Theft Auto: San Andreas, die Final Fantasy-Reihe, sowie Knights of the Old Republic, um ein paar dem PC-Publikum vertraute, positive Vertreter zu nennen.

Ruft man sich die vergangenen zwei, drei Jahre ins Gedächtnis, so findet man kaum noch Titel ohne Minispiele. Auf ein besonderes Exemplar stießen wir bei Sam & Max Season 1 mit der „Bratz das Vieh"-Einlage. Hier schießen Sie hochklappende Ratten-Pappaufsteller ab. Später in der Season 2 steht das Spielgerät sogar im Büro des Chaoten-Duos und ist damit immer für eine schnelle Runde zwischendurch verfügbar. Das sah

SEBASTIAN WEBER

Der Vorzeigekandidat für Minispiele ist für mich immer noch Day of the Tentacle, in dem man den kompletten Vorgänger Maniac Mansion serviert bekommt. Es gibt aber auch viel Sinnloses: Das Aufheizen der Reifen vor einem Drag-Rennen in Need for Speed Pro Street war eher Geduldsprobe als Spaß. Mein Wunsch: mehr Minispiele, um Ladezeiten zu überbrücken. So eine Runde Pac-Man geht doch immer.



STEFAN WEISS

Pazaak hätte ich auch genommen, aber da war der Felix schneller, also muss ich mich wohl mit anderen Minispielen outen … Ich gebe zu, in Final Fantasy VII (PC-Version) ewig viel Zeit mit Chocobo-Rennen verbracht zu haben. Und ja, ich gehöre zu den Leuten, die bei Der Herr der Ringe Online stundenlang Blümchen sammeln oder (virtuell) betrunken von Zaun zu Zaun hüpfen, um Aufgaben beim Frühlingsfest im Auenland zu bestehen.

DAS HAT UNS NOCH GEFEHLT …

Folgende Spieleinlagen hätten sich doch noch angeboten:

- In den Ladepausen von **The Witcher** und **War Leaders** könnte man gemütlich **Civilization 4** spielen – komplett durch.
- Wären Skifahreinlagen in **Scarface (dt.)** zu viel verlangt gewesen? Als Gangsterboss hat man doch immer genug Kunstschnee!
- Bei den vielen Unfällen, die man bei Spielen wie **Just Cause** & Co. produziert, wäre eine Fahrprüfung … Moment! Gibt's doch schon – bei **GTA: San Andreas**!
- **FIFA 08**: Im höchsten Schwierigkeitsgrad vollführen Sie Tanzeinlagen nach jedem Tor – im korrekten Rhythmus, sonst läuft der Fanblock Amok.

KLASSIKER

GEKLAUT | **Jade Empire** zitiert alte 2D-Arcade-Shooter. Andere beliebte Klassiker: **Sokoban** (Kisten schieben), **Pipe Mania** (Rohrleitungen legen) aber auch Karten- und Würfelspiele.

WERBE-MINISPIELE



MEIST DÜRFTIG | Die Werbeableger gehören eigentlich nicht zu Minispielen im hier beschriebenen Sinn, sondern sind kleine, unabhängige Ableger von Computerspielen.

vor 15 Jahren mit lebensechteren Ratten und Holzhammer noch martialischer aus, damals im Adventure Sam & Max Hit the Road – damit zitiert sich das Spiel praktisch selbst.

Als Ideengeber für Minispiele halten überwiegend und immer aufs Neue hinlänglich bekannte Spieleklassiker und -prinzipien her. Nicht beschränkt auf die Computerwelt, wohlgemerkt. Auch Gesellschafts- und Glücksspiele sind offensichtlich bei Entwicklern beliebt: Held Geralts Würfelvergnügen in The Witcher ist nichts anderes als eine Variante eines französischen Kartenspiels aus dem 18. Jahrhundert. Andere Varianten davon sind als Siebzehn und vier oder Black Jack allseits beliebt. Demgegenüber favorisieren unsere Leser laut Umfrage (siehe rechts: Das ideale Minispiel) eindeutig innovative Ideen, wählen ungeachtet dessen The Witcher trotzdem auf Platz 2 der besten Minispiele (Rangliste siehe Seite 29). Letztlich entscheidet wohl das Zusammenspiel vieler Faktoren, ob ein Minispiel begeistert, oder nicht. So fühlen sich Spieler motiviert, wenn Belohnungen dabei herausspringen und wenn die Mühen auf das restliche Spiel auswirken.

Die Vorteile von Minispielen liegen auf der Hand: Sie sorgen für mehr Abwechslung und wer sich intensiver und länger mit dem Spiel beschäftigen will, kann das somit tun – ein nicht zu unterschätzender Mehrwert. Statt einfachen Easter-Eggs können Entwickler so amüsantere Seitenhiebe oder Reminiszenzen einbauen. Und über eventuell erlangte Belohnungen, etwa Geld oder Items, erleichtern sich Spieler nach Gutdünken bis zu einem gewissen Grad das weitere Vorankommen.

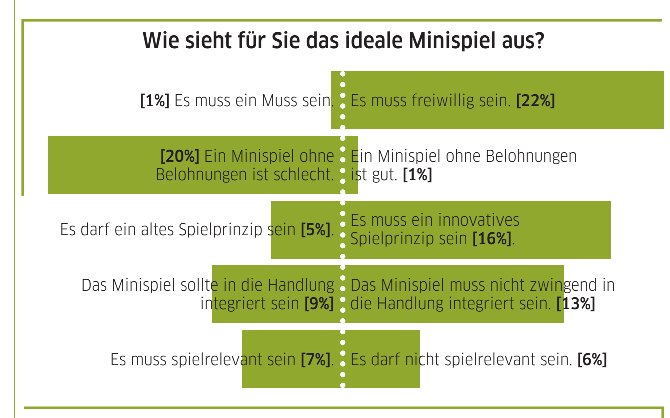
Doch Minispiele haben durchaus ihre Tücken: Sie können ungemein nerven, total dröge sein und als reine Spielspaßstreckung wahrgenommen werden, etwa bei Turning Point: Fall of Liberty der Fall – insbesondere dann tragisch, wenn es sich um zwingende und womöglich häufig auftauchende Aufgaben handelt. Und statt mehr für einen Titel zu begeistern, reißen sie Benutzer schon mal aus dem Spielfluss heraus, Da fragt sich manch einer, was denn Rätsel in einem Shooter zu suchen haben.

Nach unserer Definition gehören Werbe-Minispiele eigentlich nicht hierher, schließlich sind sie nicht IN sondern ZU Computerspielen. Nichtsdestotrotz wollen wir sie nicht außen vor lassen, allein wegen ihrer schieren Masse – fahnden Sie nur mal in einer gängigen Suchmaschine nach derlei Programmen zu Ihrem Lieblingscomputerspiel. Werbespiele erstrecken sich über alle Genres, von Shootern (Operation Flashpoint: Helicopter) bis zu Strategiespielen (**Die Siedler: Honig für den König**). Doch wir müssen sagen: Finger weg! Die meisten Ableger enttäuschen und streifen die großen Namensvetter lediglich von Thema und Stil her. ❑

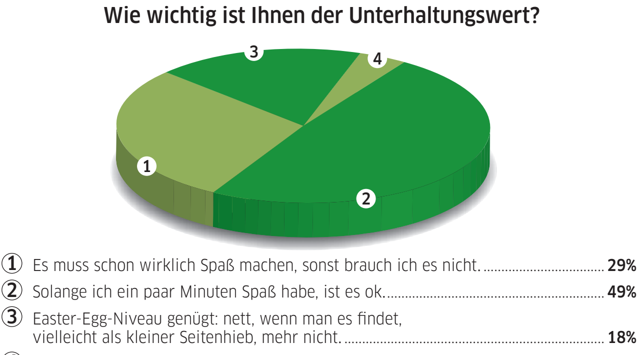
DAS IDEALE MINISPIEL

Wir wollten wissen, welche Voraussetzungen ein Minispiel idealerweise erfüllen muss, um unseren Lesern zu gefallen:

Wie sieht für Sie das ideale Minispiel aus?

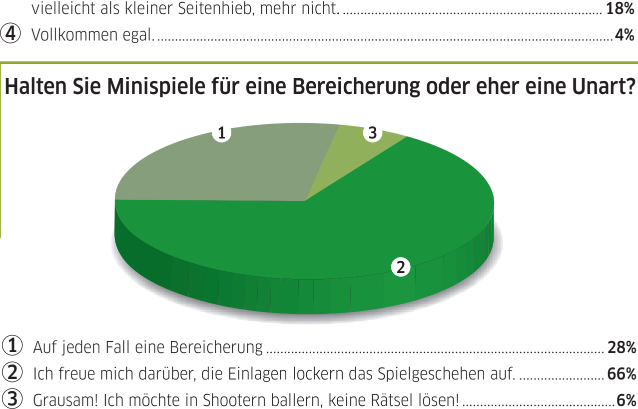


Wie wichtig ist Ihnen der Unterhaltungswert?



1. Es muss schon wirklich Spaß machen, sonst brauch ich es nicht. 29%
2. Solange ich ein paar Minuten Spaß habe, ist es ok. 49%
3. Easter-Egg-Niveau genügt: nett, wenn man es findet, vielleicht als kleiner Seitenhieb, mehr nicht. 18%
4. Vollkommen egal. 4%

Halten Sie Minispiele für eine Bereicherung oder eher eine Unart?



1. Auf jeden Fall eine Bereicherung 28%
2. Ich freue mich darüber, die Einlagen lockern das Spielgeschehen auf. 66%
3. Grausam! Ich möchte in Shootern ballern, keine Rätsel lösen! 6%

[Quelle: pcgames.de - Mehrfachnennungen möglich]



UNTERHALTUNGS-MIX | In lose Rahmenhandlung verpackte Minispiele bieten **7 Sins** (Geschicklichkeit), **Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude** (Rhythmus- und Reaktionstests) oder **Rayman Raving Rabbids**.

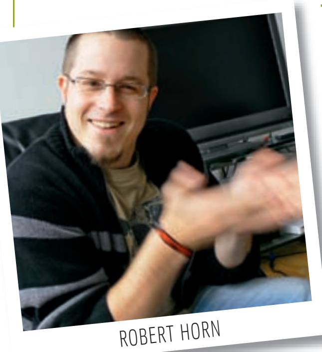


SPIELHÄUFUNG | **Final Fantasy** punktet etwa mit Triple Triad, Blitzball und Chocobo-Rennen. Weitere Vertreter: **The Legend of Zelda** (Bogenschießen), **Project Gotham Racing 2** (Arcade-Automaten).

REDAKTIONSGESPRÄCH: **ROBERT HORN, THOMAS WEISS, ANSGAR STEIDLE**

„Das Superschwert der Apokalypse gewinnen"

Ansgar Steidle: Meine Herren! Für den Report: Dürfte ich eure Meinung zu Minispielen hören …
Robert Horn: Nö. Das Thema interessiert mich generell nicht. Die Dinger lenken eh nur vom eigentlichen Spiel ab.



ROBERT HORN

Thomas Weiß: Frag mich! ‚So lange Minispiele nicht zur Teilnahme zwingen, damit die Story voranschreitet, sind sie eine nette Dreingabe.' So!
Robert Horn: … und wenn sie optional sind, macht sie eh Keiner. Also kann man sie gleich weglassen!
Ansgar Steidle: Quatsch! Easter-Eggs sind auch total überflüssig, trotzdem freue ich mich darüber. Und du degradierst Minispiele gerade generell auf deren Niveau, was nicht stimmt.
Thomas Weiß: Genau. In Knights of the Old Republic 2 habe ich ewig lange Pazaak gespielt, dieses Kartenspiel. Weil die Gegner stärker wurden. Weil ich neue Decks fand. Es war immer eine Belohnung in Sicht! Hast du in The Witcher wirklich nicht gewürfelt?
Robert Horn: Na gut, na gut – ordentlich gemachte Ableger lasse ich ja noch durchgehen. Aber wie oft findet man die? Das meiste ist doch belangloses Zeug.
Thomas Weiß: PC-Produktionen sind schlechter ausgestattet, was Minispiele anbelangt, stimmt. Die meisten Titel, die sinnige enthalten, kommen aus dem Konsolenlager. Wie Final Fantasy 7, Kotor 1 und 2, bald Mass Effect … Belanglos finde ich sie nicht, wenn man dadurch Items gewinnt, die man sonst nicht fände. Das ist doch Antrieb: beim Kartenspiel mitmachen und mit einem Superschwert der Apokalypse belohnt werden!
Robert Horn: Belanglos im Sinne von Spielautomaten bei Prey. Trägt null zum Spiel bei, ist höchstens ein kurzer Schmunzler.
Thomas Weiß: In Bioshock fand ich das Minispiel mit dem Hacken nervig, weil es Zwang war, und es sich immer wiederholte. Aber in Prey trägt es doch zur Atmosphäre bei, dass man die Automaten auch benutzen kann. Und „höchstens ein kurzer Schmunzler" ist besser als gar keiner.
Ansgar Steidle: Also, was ich gelten lassen würde: Selbst gute Einlagen sind meist simple Aufgüsse bekannter Spielprinzipien – obwohl, Würfeln bei The Witcher war trotzdem spaßig. Belohnungen sind aber eine Zwickmühle: Ohne locken mich die Spiele nicht. Nur: Wenn ich tatsächlich Nutzen daraus ziehe, werden die Einlagen praktisch Muss.
Thomas Weiß: Übrigens habe ich in Doom 3 Aggressionen abreagiert. Beim Hühnerschlagen. Das war Klasse!
Ansgar Steidle: Obwohl es strunzlangweilig war? Man kann sich über alles freuen … Obwohl, das geht noch. Bei einem Shooter



ANSGAR STEIDLE

THOMAS WEISS

hab ich aber keinen Bock, nebenher noch Rätsel zu lösen oder Ähnliches. Stichwort: Turning Point, das einfallslose Bombenbasteln … da rätselte ich höchstens, ob die ihre Zeit nicht in was Sinnvolleres hätten investieren können?
Robert Horn: Turning Point? Gutes Beispiel! Warum Zeit in Minispiele investieren, wenn der Rest des Gameplays nicht funktioniert? Sollen sie lieber erst mal ein gutes Spiel auf die Beine stellen.
Thomas Weiß: Wenn der Rest des Spiels nicht funktioniert, dann geb ich dir Recht. Dann muss die Priorität woanders liegen. Aber wenn doch: Warum keine Minispiele? Sie tun ja nicht weh. Sie lassen sich ignorieren, falls erwünscht. Und wer Zeit hat, der macht sie. Und wird belohnt. Belohnungen findet der Mensch toll, das ist so ein Mechanismus im Gehirn, Dopamin involvierend, aber ich schweife ab …
Ansgar Steidle: Ich glaube, das einzige Spiel, wo das bei mir in rauen Mengen ausgeschüttet wurde, war GTA: San Andreas. Da war ich mehr am Randalieren, Rennen fahren und so weiter als der eigentlichen Handlung zu folgen.
Robert Horn: Da sind die Minispiele aber auch Teil des Systems und deshalb sinnvoller als in anderen Spielen.
Thomas Weiß: San Andreas war in der Hinsicht sehr ausschweifend, richtig. Interessant ist in der Beziehung übrigens die Aussage Rockstars, dass sie beim vierten Teil wieder davon wegkommen, dermaßen viel optionalen Inhalt wie Muckibuden und Autotunen einzubauen. Die wollen wieder etwas gestraffter werden und als Begründung führen sie an, nur wenige Spieler hätten die Minispiele wirklich genutzt.



So spielt Europa

Von: Robert Horn



Die Europameisterschaft im Fußball steht vor der Tür! Vom 7. bis zum 29. Juni kämpfen 16 Teams in Österreich und der Schweiz um die europäische Krone im Ledertreten. Dieses Großereignis lassen wir uns nicht entgehen: In einer vierteiligen Reportage beleuchten wir die Computerspielgewohnheiten aller teilnehmenden Länder.

Uns interessiert: Welche Titel stehen in den Ländercharts ganz oben? Und wie sieht es mit dem Jugendschutz aus? Außerdem werfen wir einen Blick auf die Entwicklerlandschaft des jeweiligen Staates, die in Europa schließlich noch recht überschaubar ist. ❑

Gruppe A (Ausgabe 04/08)	Gruppe B (Ausgabe 05/08)
Türkei	Österreich
Schweiz	Kroatien
Portugal	Polen
Tschechien	Deutschland

Gruppe C (Ausgabe 06/08)	Gruppe D (Ausgabe 07/08)
Frankreich	Schweden
Niederlande	Griechenland
Italien	Spanien
Rumänien	Russland



Rumänien

Einwohnerzahl: 21.564.000
Fläche: 238.391 km²
Hauptstadt: Bukarest
EM-Bilanz: Bisher drei Teilnahmen; bestes Ergebnis: Viertelfinale EM 2000

TRIVIA

Von Kuchen und Vampiren

- Rumänien hat ganze zwei Autobahnen. Dafür aber eines der längsten Eisenbahnnetze Europas.
- Ein rumänisches Sprichwort lautet: „Die Omi mit dem Kuchen ist schon vorbeigegangen." Deutsche Entsprechung: „Wer zu spät kommt, den bestraft das Leben."
- Siebenbürgen, eine Region Rumäniens, ist auch unter dem Namen Transsilvanien bekannt. Von dort stammt auch Fürst Vlad III. Draculea (um 1430), gefürchtet als Graf Dracula oder „Der Pfähler".
- Viele Schauergeschichten um den blutlüsternen Fürsten sind allerdings unwahr. Noch heute wird Vlad in Rumänien als Bekämpfer der Korruption verehrt. Pfählen wirkt nun mal sehr abschreckend.

SPIELEENTWICKLER

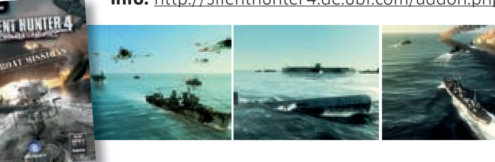
Tote Hose im Osten

Viel ist nicht los bei den Rumänen. Nur zwei Studios fanden wir bei unseren Recherchen:

1 UBISOFT RUMÄNIEN

Der französische Publisher unterhält Büros auf der ganzen Welt. Eines davon befindet sich in Rumänien. Die dort ansässigen Programmierer haben gerade das Add-on für die U-Boot-Simulation **Silent Hunter 4: Wolfes of the Pacific** fertiggestellt. Der Titel trägt den unspektakulären Namen **U-Boat Missions** und ist bereits online erhältlich. Im Laden steht **U-Boat Missions** ab dem 22. März. Tauchfreunde gehen darin aufseiten der Deutschen mit akurat nachgebauten U-Booten auf Schiffsjagd.

Info: http://silenthunter4.de.ubi.com/addon.php



2 AMC STUDIO



Die rumänischen Programmierer von AMC stellen selbst keine Spiele her. Vielmehr stellen sie ihr Können anderen Firmen zur Verfügung und erstellen 3D-Gebäude, Charaktere und vieles mehr. Zu ihren Kunden gehört etwa der amerikanische Entwickler Pandemic (**Mercenaries 2**). Für **Test Drive Unlimited** von Eden Games bastelte AMC viele der beeindruckenden Autos.

Info: www.amc.ro



Italien

Einwohnerzahl: 59.131.287
Fläche: 301.336 km²
Hauptstadt: Rom
EM-Bilanz: Sechs Teilnahmen, Europameister 1968

TRIVIA

Fakten über Italien

- Alt werden in Italien: Das Land der Pasta hat eine der höchsten Lebenserwartungen der Welt. 2005 waren das etwa 80 Jahre. Va bene!
- Arm werden in Italien: Im EU-Vergleich steht Bella Italia auf Platz 2 der Staatsverschuldung, knapp hinter Griechenland.
- Reich werden in Italien: Eines der größten Probleme des Landes sind die starken Strukturen der Mafia, die vor allem im Raum Sizilien die Wirtschaft fest im Griff hat.
- Ermordet werden in Italien: Die Stadt Corleone in der Nähe von Palermo galt lange als eine der gefährlichsten Städte der Welt. Von 1953 bis 1960 verlor Corleone 1,5 Prozent seiner Bevölkerung durch Bandenmorde.
- Torlos bleiben in Italien: Die italienische Nationalmannschaft gilt als schwerer Gegner. Das liegt vor allem an der defensiven Spielweise der Azzurri, dem Catenaccio.
- Die älteste Pizzeria der Welt, „Port' Alba", eröffnete 1830 in Neapel. Die erste Pizzeria Deutschlands entstand 1952 in Würzburg.
- 2006 wurden in Deutschland 245.000 Tonnen Tiefkühlpizza verkauft. Das entspricht rund 744 Millionen Stück.
- Bei der WM 2006 wurde Italien Weltmeister. Dafür werden wir 2008 Europameister. Ätsch.

JUGENDSCHUTZ

PEGI auf dem Vormarsch

Italien zählt zu den 16 Ländern Europas, die das PEGI-System benutzen, um Spiele in verschiedenen Kategorien zu kennzeichnen. PEGI umfasst zwei sich ergänzende Elemente: Das erste ist eine Bewertung nach Altersgruppen, das zweite besteht aus einer Reihe von Symbolen. Diese sollen klar kennzeichnen, um welchen Spielinhalt es sich handelt.
Darüber hinaus existiert in Italien keine Behörde, die sich mit eventuell gewaltverherrlichenden Spielen auseinandersetzt. Bei uns indizierte Titel sind dort also frei verkäuflich. Dennoch strebt Italien nach Gesetzen zur Kontrolle von gewaltverherrlichenden Spielen: Ein im August 2007 erschienenes, bewusst provokantes Computerspiel namens **Operation Pedopriest** hatte für Aufruhr unter der vorwiegend katholischen Bevölkerung und bei konservativen Politikern gesorgt.

SPIELEENTWICKLER

Heiße Reifen aus Italien

Fußball, Motor- und Radsport sind äußerst beliebt bei unseren südlichen Nachbarn. Kein Wunder also, dass auch Entwickler auf diese Zugpferde setzen:



1

MILESTONE
Mit über 50 Mitarbeitern ist Milestone einer der größten Entwickler in Italien. Erfolge feiert das Unternehmen in erster Linie mit realitätsnahen Rennspielen, wie etwa **SCAR** von 2005 (PC-Games-Wertung: 77%), **Evolution GT** (PC Games gab 74%) oder der **Superbike**-Serie, die unter dem Label EA Sports veröffentlicht wurde.
Info: www.milestone.it



SCAR



2

ARTEMATICA
Die Programmierer von Artematica setzen ebenfalls auf Rennspiele. Ihre Motorrad-Simulation **Ducati World Championship** wurde hierzulande von dtp veröffentlicht und erhielt weltweit akzeptable Noten. Ebenfalls von Artematica stammt **Das Eulemberg Experiment**, dass auf einer italienischen Serie beruht.
Info: www.artematica.com

3

PROFENIX
Das einzige bisherige Spiel der Entwickler, **Power of Destruction**, ist in Deutschland nie erschienen, erhielt aber vernichtende Kritiken im Ausland. Profenix verkauft außerdem eine Spiele-Engine namens S2.
Info: www.profenix.com

SPIELECHARTS

Wo sind die Ego-Shooter?

Die Italiener mögen es gemütlicher, zumindest wenn man die Liste der beliebtesten PC-Spiele anschaut. Keine Spur von Call of Duty 4 oder Crysis.



1

Die Sims 2

Auf Platz 1 der Charts steht das wohl erfolgreichste Spiel der Welt. Zwar ist die Lebenssimulation aus dem Hause Maxis inzwischen schon vier Jahre alt, doch ungebrochen scheint der Reiz der kleinen Wuselmännchen. Einen Beitrag zum Erfolg des Spieles leisteten zweifelsohne Heerscharen von weiblichen Spielern, die sich erstmals mit einem Produkt der Spieleindustrie identifizieren konnten. Kein Wunder, dass EA mittlerweile sieben Erweiterungen auf den Markt geworfen hat.

2 **LOST VIA DOMUS**
Die Serie **Lost** ist ein Welterfolg, das Spiel dagegen weniger gut. Italien stört's nicht, das Spiel wird gekauft.

3 **IMPERIUM CIVITAS 2**
Huch? Komischer Name? Mitnichten, bei uns steht dieser Titel allerdings als **Imperium Romanum** in den Läden.

4 **IMPERIUM CIVITAS PREMIUM**
Das Aufbaustrategiespiel scheint sich großer Beliebtheit zu erfreuen. Gleich zwei Plätze in den Top 5!

5 **WORLD OF WARCRAFT**
Ohne geht es wohl nicht: Auch in Italien findet sich das Dauerbrenner-MMORPG in den Charts wieder.

Niederlande

Einwohnerzahl: 16.570.613
Fläche: 41.528 km²
Hauptstadt: Amsterdam
EM-Bilanz: Sieben Teilnahmen; Europameister 1988

TRIVIA
Kleines Land ganz groß

- Der Name Holland bezieht sich genau genommen nur auf einen Teil der Niederlande, nämlich auf die frühere Provinz Holland.
- Ungefähr die Hälfte des Landes liegt weniger als einen Meter über dem Meeresspiegel. Rund ein Viertel liegt sogar unterhalb.
- Mit etwa 484 Einwohnern pro Quadratkilometer gehören die Niederlande zu den am dichtesten besiedelten Gebieten der Erde.
- Statistisch sind die Niederländer die Größten: Im Durchschnitt bringen es die Männer auf 1,84 Meter Körpergröße, Frauen auf 1,72 Meter. Weltrekord!
- Eine besonders erfolgreiche niederländische Band hört auf den Namen Bløf. Sie spielen nederlandstalige muziek, also Musik in der Landessprache.
- Die niederländische Nationalmannschaft wird im eigenen Land Elftal genannt. Der erfolgreichste Spieler ist Patrick Kluivert mit 40 Länderspieltoren.
- Die Feindschaft zwischen deutschen und holländischen Fußballfans ist legendär. Zur WM 2006 kursierten allerlei Videos im Internet, um die andere Partei zu verunglimpfen.
- Die höchste Niederlage Hollands liegt lange zurück: 1907 unterlagen die Oranje England mit 2:12.

WM 1990
Das holländische Lama

Die Erzfeinde der holländischen Fußballfans sind ganz klar deutsche Fußballfans. Zwar ist die Abneigung inzwischen zu humoristischen Sticheleien abgeflaut, doch vor ein paar Jahren sah das noch anders aus.
Viele Fußballfans bleibt das Spiel im Achtelfinale der WM 1990 in Italien unvergessen. Im hitzigen Duell gingen dem Niederländer Frank Rijkaard die Nerven durch: Er bespuckte Gegenspieler Rudi Völler mehrfach, eingefangen von dutzenden Kameras. Als dieser sich zu Recht beim Schiedsrichter beschwerte, flogen sowohl Völler als auch Rijkaard vom Platz. Das Spiel gewannen die Deutschen mit 2:1, nicht zuletzt durch einen überragend spielenden Jürgen Klinsmann. Rijkaard entschuldigte sich später bei Völler, Deutschland wurde Weltmeister. Ende gut, alles gut.

SPIELEENTWICKLER
Hansdampf in allen Gassen

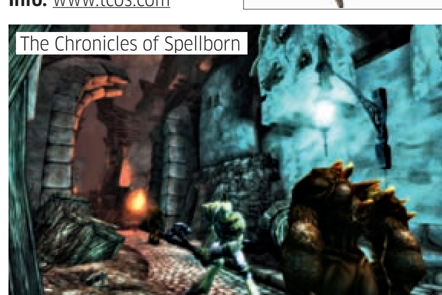
Die Niederlande sind mit Entwicklern gut bestückt. Dabei decken die Programmierer jedes nur gewünschte Genre ab:

1 SPELLBORN NV

Früher unter dem Namen Khaeon Games zu finden, konzentrieren sich die niederländischen Entwickler zurzeit ganz auf die Fertigstellung ihres bisher ehrgeizigsten Projektes: The Chronicles of Spellborn soll ein klassisches MMORPG werden und Genregrößen wie World of Warcraft das Fürchten lehren.



Info: www.tcos.com


The Chronicles of Spellborn

2 PLAYLOGIC

PLAYLOGIC

Ob Infernal, Ancient Wars: Sparta, Simon the Sorcerer 4 oder Knights of the Temple 2: Playlogic ist nahezu in jedem Genre zu Hause. Eines seiner aktuellen Projekte hört auf den Namen Officers. Genre? Echtzeitstrategie. Öfter mal was Neues, liebe Holländer?
Info: www.playlogicgames.com

3 STREAMLINE STUDIOS

Streamline entwickelt keine Spiele. Dafür haben die Programmierer beim Rollenspiel Overlord mitgeholfen und Ruinen, Türme und zusätzliche Charaktere beigesteuert. Ebenfalls im Portfolio: Battlefield 2142.



Info: www.streamline-studios.com

SPIELECHARTS
Bunt gemischte Holländer

Was die Niederländer spielen, passt ins Bild des Durchschnittseuropäers. Von allem ist ein wenig dabei.

1



The Sims 2: Vrije Tijd

Hinter diesem lustig klingenden Titel verbirgt sich das Die Sims 2-Add-on Freizeit-Spaß. Denn die Lebenssimulation von Electronic Arts hält die Niederlande fest im Griff. Kein Wunder also, dass die Entwickler gerade eben Teil 3 angekündigt haben, sicherlich mit ungezählten Add-ons, die noch folgen werden. Mit Blick auf die aktuellen Charts der Niederlande kann man schon jetzt vorhersagen, dass Die Sims 3 bei unseren Nachbarn ein Riesenerfolg wird. Aber wer zweifelt da schon dran?



2 CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
Auch die Niederländer stehen auf die spannende Ballerei von Activision.

3 DAWN OF WAR SOULSTORM
Das dritte Add-on zu Warhammer 40.000: Dawn of War zeigt, dass die Serie noch lange nicht tot ist.

4 FRONTLINES: FUEL OF WAR
Noch ist der Mehrspieler-Shooter nicht fehlerfrei. Doch die Niederländer zocken trotzdem fröhlich drauflos.



5 WORLD OF WARCRAFT BATTLECHEST
Hauptspiel und Add-on in einem Paket? Scheint auch in Holland zu gefallen.

Frankreich

Einwohnerzahl: 64.473.140
Fläche: 672.352 km²
Hauptstadt: Paris
EM-Bilanz: Sieben Teilnahmen; Europameister 1984 und 2000

TRIVIA

Vive la France!

- Frankreich ist in 26 Regionen aufgeteilt, die sich wiederum in 100 Départements untergliedern.
- Frankreich ist neben Litauen einer der größten Atomstromproduzenten der Welt. Der wichtigste Kunde ist Nachbar Deutschland.
- Die Exportschlager der Franzosen sind Autos, Flugzeuge, pharmazeutische Produkte und Elektronik. Der vielgepriesene französische Wein kommt erst auf dem fünften Platz.
- In großen Städten ist der Nahverkehr hervorragend ausgebaut: In Paris etwa ist kein Ort weiter als 500 Meter von der nächsten Métro entfernt.
- Fußball ist in Frankreich nicht Volkssport Nummer 1. Besonders beliebt ist zum Beispiel Rugby. 2007 fand die Rugby-WM in Frankreich statt. Gewonnen hat aber Südafrika.
- Der 14. Juli ist ein bedeutender Feiertag in Frankreich. Er markiert den Jahrestag des Sturms auf die Bastille 1789, der Höhepunkt der französischen Revolution.
- Ein besonders grausames Instrument hatte in der Französischen Revolution seinen Höhepunkt: die Guillotine. Damit wurden in Frankreich Hinrichtungen bis zur Abschaffung der Todesstrafe 1981 durchgeführt. Das galt als humaner als Köpfen mit dem Schwert.
- Die letzte Hinrichtung durch die Guillotine fand in Frankreich am 10. September 1977 statt.

WM 2006

Köpfchen, Herr Zidane

Der letzte große Auftritt der französischen Nationalmannschaft endete desaströs. Nach ihrem großen Sieg, der Weltmeisterschaft 1998, galt die Équipe Tricolore als überaltert. Die Vorrunde lief enttäuschend, hinter der Schweiz erreichte man auf Platz 2 der Gruppe G das Achtelfinale. Gegen Spanien drehte die Mannschaft aber richtig auf und besiegte im Folgenden sogar die Favoriten Brasilen und Portugal. Folglich stand Frankreich im Finale gegen Italien, das zuvor Deutschland aus dem Turnier geworfen hatte. Dort kam es zu einer denkwürdigen Szene, als Frankreichs Vorzeigefußballer Zinedine Zidane seinem Gegenspieler Materazzi den Kopf in die Brust rammte. Der hatte ihn angeblich vorher aufs Übelste beleidigt. Zidane musste gehen, Frankreich verlor das Spiel im Elfmeterschießen. „Den Kopf benutzen" hatte Herr Zidane wohl zu wörtlich genommen.

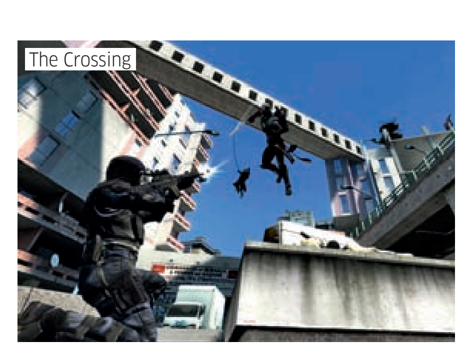
SPIELEENTWICKLER

Orks, Autos und der Central Park

Nicht nur Branchenriese Ubisoft hat seinen Sitz in Frankreich. Die Entwicklerszene unserer westlichen Nachbarn ist mindestens ebenso gut bestückt wie die Deutschlands.



ARKANE STUDIOS
Das Studio ist bekannt für Spiele wie **Arx Fatalis** oder **Dark Messiah of Might & Magic**. Mit dem aktuellen Projekt, **The Crossing**, wollen die Franzosen gar ein ganzes Genre revolutionieren: Einzelspieler- und Mehrspielererteil des Shooters sollen untrennbar verbunden werden.
Info: www.arcane-studios.com


The Crossing



EDEN GAMES
Mit **Test Drive Unlimited** schufen die Franzosen ein gelungenes Online-Rennspiel. Ihr nächster potenzieller Kracher steht schon in den Startlöchern: Eden Games entwickelt den vielversprechenden neuen Teil der **Alone in the Dark**-Reihe.
Info: www.eden-studios.fr





CYANIDE
Cyanide sammelte viel Erfahrung auf dem Sektor Sportspiele, bevor es sich an sein bisher ehrgeizigstes Projekt wagte: **Loki: Im Bannkreis der Götter** wurde von Kritikern allerdings gnadenlos abgewatscht.
Info: www.cyanide-studio.com

SPIELECHARTS

Zwei Worte: Die Sims

Ein Land ist verrückt nach EAs Lebenssimulation. Die Vorherrschaft von Die Sims ist in Frankreich nicht zu brechen.



Les Sims 2 : Quartier Libre

Die unendliche Geschichte: Kein Spiel ist in Frankreich so beliebt wie **Die Sims 2**. **Quartier Libre** ist der französische Titel des Add-ons **Freizeit-Spaß**, das auch bei den Niederländern auf dem Thron der Spiele-Charts sitzt. Der Titel von Maxis dominiert mit seinen Add-ons weite Teile der französischen Hitlisten. Einzig zwei einsame Ego-Shooter konnten sich zwischen die Simoleons quetschen. Ein Volk voller willenloser Sims-Anbeter also? Es scheint so. EA wird's freuen. Die spinnen, die Franzosen.



CALL OF DUTY 4 : MODERN WARFARE
Wie im Rest der Welt kommt dieser Shooter auch in Frankreich richtig gut an.



LES SIMS : HISTOIRES DE NAUFRAGÉS
Auf Deutsch: **Die Sims Inselgeschichten**. Franzosen lieben dieses Zeug.



COUNTER-STRIKE
Der Klassiker: Die Franzosen greifen nicht etwa zu Counter-Strike Source, sondern zum uralten Original.



LES SIMS 2 : DELUXE
Es scheint, als würde EA seinen Jahresumsatz mit **Sims**-Spielen allein in Frankreich verdienen.

Von: Alexander Praxl

Computerspiele zu entwickeln, kann richtig viel Geld kosten. Kann. Muss aber nicht!



GEGEN DIE SCHWERKRAFT | In **World of Goo** bauen Sie aus den klebrigen Goo-Bällen Türme.

GEGEN DEN VIRUS | Das Strategiespiel **Darwinia** versetzt Sie ins Innere eines Computers, wo Sie eine Population von Polygonwesen steuern.

AUF EXTENDED-DVD

Demo-Special:
- **Depths of Peril**
- **The Graveyard**
- **Westward**
- **Audiosurf**

INDEPENDENT GAMES

Große Ideen mit kleinem Budget

Auf ihrer Homepage heißt es, sie machen Spiele auf die altmodische Art: zwei Leute, kein Geld und eine Menge Liebe fürs Metier. Die unabhängigen Entwickler Kyle Gabler und Ron Carmel nennen sich 2D Boy. Ihr aktuelles Projekt **World of Goo** hat Anfang des Jahres beim Independent Games Festival (IGF) in San Francisco den Preis für innovatives Design gewonnen – und erscheint noch in diesem Jahr für PC und Wii.

World of Goo ist eines von vielen im Wortsinne ausgezeichneten Computerspielen, die abseits der etablierten Entwicklerstudios und großen Publisher entstanden sind. Unter Bedingungen, wie sie unterschiedlicher nicht sein könnten. Wo die Branchenriesen wie Activision Blizzard, Electronic Arts oder Microsoft auf nahezu unbegrenzte Ressourcen zurückgreifen können, setzten die Independents auf grenzenlose kreative Freiheit. Während Blockbuster-Games schon mal Produktionskosten im zweistelligen Millionenbereich, Hunderte von Mitarbeitern und mehrere Jahre Entwicklungszeit beanspruchen, verkündete der Finne Petri Purho im September 2006 in seinem Blog (kloonigames.com), er wolle von nun an Monat für Monat ein neues, experimentelles Game programmieren. Auf der Hand liegt: Dabei dürften keine riesigen virtuellen Welten, opulenten Grafiken oder aufwendigen Render-Sequenzen entstehen – aber vielleicht irgendwann ein neues **Tetris**.

Nur fünf Tage benötigte Purho etwa, um **Crayon Physics** zu programmieren – ein Spiel wie eine zum Leben erweckte Kinderzeichnung. Zwar hält sich der Umfang dieses Prototyps in Grenzen: Das Spiel besteht aus gerade mal sieben Levels und man hat es in etwa zehn Minuten durch. Optik und Gameplay stellten jedoch die Blaupause für **Crayon Physics Deluxe** dar, das Kloonigames in diesem Jahr den mit 20.000 Dollar dotierten „Seumas McNally Grand Prize" beim IGF einbrachte.

Seit zehn Jahren wird das Independent Games Festival im Rahmen der Game Developers Conference abgehalten. Die Veranstaltung bietet neben den Preisgeldern vor allem eine große Bühne für unabhängige Entwickler – und die Gelegenheit, Kontakte zur Branche zu knüpfen. 2006 wurde hier ein Spiel namens **Narbacular Drop** ausgezeichnet: die Vorlage für Valves Überraschungs-Hit **Portal** (siehe unten).

Der große Erfolg von **Portal** scheint einen Trend ausgelöst zu haben, der sich immerhin zaghaft in einigen großen Produktionen und ganz deutlich beim diesjährigen IGF abzeichnete. Immer mehr Games machen sich reale physika-

PORTAL – EINE ERFOLGSGESCHICHTE

Für eine Gruppe junger Entwickler wurde das Independent Games Festival zum Sprungbrett in die Branche.

San Francisco, Frühjahr 2006: Beim IGF reichen Studenten des DigiPen Institute of Technology ihr Spiel **Narbacular Drop** ein. Darin schlüpft der Spieler in die Rolle der knuffigen Prinzessin No-Knees, die – wie so viele andere Königstöchter in Computerspielen – entführt wurde. Allerdings verleiht ihr der Geist des Berges, in dem sie gefangen gehalten wird, eine mächtige Fähigkeit, die es ihr ermöglicht, überall in ihrem Sichtfeld magische Portale zu öffnen und so aus dem labyrinthischen Verlies zu entkommen. Die jungen Programmierer um Kim Swift, Garret Rickey und Jeep Barnett gewinnen einen Preis, aber viel wichtiger: sie werden entdeckt, von Valve, die offensichtlich das Potenzial hinter der Idee mit den Portalen erkennen.

GENIALE IDEE | Mithilfe von magischen Portalen überwinden Sie in Narbacular Drop Hindernisse.

Zwei Jahre später, Game Developers Conference 2008: Am Abend des 20. Februars treffen sich die Großen der Branche, um die besten Spiele des Jahres 2007 zu küren. Mit von der Partie: Kim und Kollegen. In den vergangenen zwei Jahren waren sie maßgeblich an der Entwicklung von **Portal** beteiligt, jetzt ist das Spiel neben **Bioshock**, **Call of Duty 4**, **Rock Band** und **Super Mario Galaxy** nominiert für den Hauptpreis der Game Developers Choice Awards. Die Überraschung ist perfekt, als **Portal** zum „Game of the Year" ernannt wird.



PERFEKT UMGESETZT | Valve überarbeitete für **Portal** das Szenario komplett, hielt jedoch am zentralen Feature fest.



▲ **YEE-HAW!** | Im Aufbaustrategiespiel **Westward** errichten Sie in der Prärie aus dem Nichts eine waschechte Frontier-Town.



▼ **HUZZAH!** | Das Action-Rollenspiel **Depths of Peril** ist grafisch nicht gerade zeitgemäß, überzeugt aber durch ein komplexes Charakter-System und Strategie-Elemente.

lische Gesetzmäßigkeiten zu eigen – oder führen sie wie **Portal** ad absurdum. Die Physik wird in Spielen wie **World of Goo**, **Crayon Physics Deluxe** oder den Jump & Runs **The Fancy Pants Adventure** und **Polarity** zum zentralen Bestandteil des Gameplays. Über das Internet erreichen Independent Games heutzutage ein Millionenpublikum. Zahlreiche Entwickler bieten hier Demos ihrer Spiele an, auch der Vertrieb geht online vonstatten. Das Musikspiel **Audiosurf** etwa, ebenfalls ein Preisträger beim diesjährigen IGF, ist mittlerweile über Steam erhältlich.

Dann gibt es noch das weite Feld der Browser Games. Der Löwenanteil davon hält den passionierten Zocker zwar nur ein paar Minuten vor dem Monitor, jedoch besticht die schiere Masse. Tagelang kann man durch das World Wide Web surfen, Spiele ausprobieren, viele davon schnell wieder vergessen, aber hier und da auch eine Perle entdecken – das aberwitzige Steampunk-Piraten-Shoot-'em-Up **Iron Dukes** ist nur ein Beispiel von vielen. Zwei Homepages, die einen guten Überblick über die Szene verschaffen, sind jayisgames.com sowie das deutschsprachige Pendant plasticthinking.org – beide stecken voller Ideen, die das schönste Hobby der Welt noch ein bisschen schöner machen. ❑

UMFRAGE

Spielen Sie Independent Games?

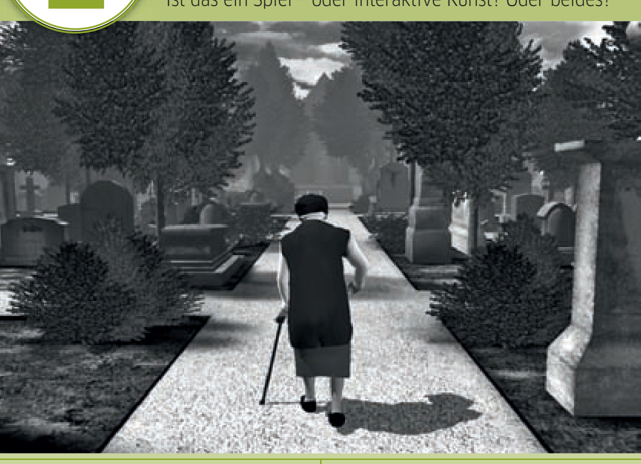
- Hin und wieder **60%**
- Ungefähr so häufig wie Spiele der großen Publisher **17%**
- Ich wußte gar nicht, dass es sowas gibt **16%**
- Nie **5%**
- Sogar hauptsächlich **2%**

[Quelle: pcgames.de]

DIE TOP 10: DÜRFEN DIE DAS?

Erlaubt ist, was Spaß macht – nicht zuletzt, weil es kaum kommerzielle Zwänge gibt. Unsere Top 10 der verrücktesten Ideen in Indie-Games.

1 The Graveyard
Man steuert eine alte Frau über einen Friedhof … lässt sie auf einer Bank Platz nehmen … und geht wieder heim. Das war's. Keine Action, alles gaaanz langsam. Bleibt die Frage: Ist das ein Spiel – oder interaktive Kunst? Oder beides?





2 Synaesthete
Ein Genre-Mix, der eigentlich unmöglich ist. In diesem isometrischen Shoot 'em Up bekämpfen Sie die Gegner, indem Sie ähnlich wie bei **Guitar Hero** drei Tasten auf Ihrem Keyboard im richtigen Takt drücken.



3 Crayon Physics Deluxe
Hinter infantiler Optik verbirgt sich ausgeklügelte Spielmechanik. Mit der Maus malt man Objekte in ein Kinderbild hinein, diese verhalten sich physikalisch korrekt. Das Runde muss dabei ins Fünfeckige …

4 The Kingdom of Loathing
Mit Charakterklassen wie dem Schildkrötenbändiger geht es in diesem Online-RPG durch eine Strichmännchen-Fantasywelt. Hier stellen sich Säbelzahnzitronen oder Ninja-Schneemänner dem Helden entgegen.

5 Die Anstalt: Psychiatrie für misshandelte Kuscheltiere
Wenn Kinder ihre Kuscheltiere zweckentfremden, kann das gravierende Folgen für die Psyche der Stoffkameraden haben. Dann kommen sie in **Die Anstalt**, um sich vom Spieler behandeln zu lassen.

6 Bible Fight
Eigentlich ein klassisches Beat 'em Up, allerdings schicken Sie Bibelfiguren in den Ring und lassen so zum Beispiel Jesus gegen Moses im Duell Neues Testament versus Altes Testament antreten.

7 Nanny Mania
Wäsche waschen, putzen, kochen: In diesem „Time Management"-Spiel hetzen Sie unter Zeitdruck durch ein isometrisch dargestelltes Haus – und arbeiten. Komischerweise macht das ziemlich lange Spaß.

8 Nine Billion Miles from Earth
Dieser zweidimensionale Shooter ist eine Hommage an die Science-Fiction-Filme der 1950er. Das Raumschiff des Spielers hat die typische Zigarren-Form und scheint an einem unsichtbaren Faden zu hängen.



9 Nitro Trabi
Sieht ein bisschen aus wie die ersten beiden **GTA**-Teile oder **Micro Machines**. Sie flitzen mit dem Trabant durch Bukarest, gesteuert wird das Vehikel mit den Pfeiltasten aus einer vertikalen Aufsicht.



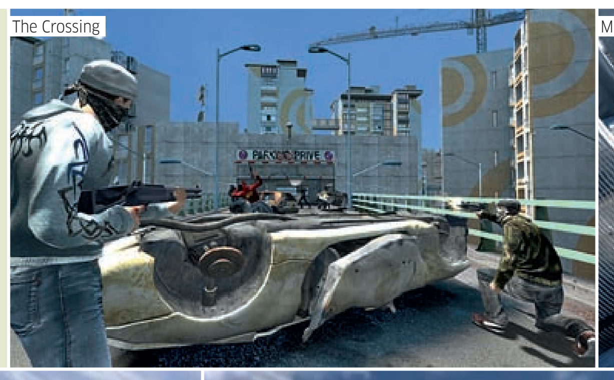
10 Grow
Die **Grow**-Spiele stellen ein eigenes Genre innerhalb der Browser Games dar – Icons anklicken und abwarten, was wächst. Der Japaner On stellt seine kurzweiligen Kreationen auf der Homepage eyezmaze.com vor.

WORLDSHIFT



“Starcraft trifft World of Warcraft. Der bulgarische Spieleentwickler Black Sea baut an einem Strategie-Rollenspiel-Monument.”
Gamestar 12/07
“Koop-Missionen plus Itemjagd? So etwas gab’s im Strategiebereich bislang noch nicht!”
PC Games 03/08
WORLDSHIFT
WORLDSHIFT
Ab 08. Mai überall erhältlich!
Auch als Collector‘s Edition!
www.worldshift.de

BIS ZUR UNENDLICHKEIT | Die Unterteilung in Genres und Untergenres (und deren Untergenres!) ist schier endlos und unübersichtlich. Neue Spielarten drängen auf den Markt, alte werden verändert oder brechen weg. Die Bilder rechts zeigen nur eine kleine Auswahl davon, wie breit gefächert die Welt der Spiele mittlerweile ist.


The Crossing


Mirror's Edge


Falcon 4.0


Rise & Fall: Civilizations at War



Panzer General

Was früher begeisterte, lockt heute kaum noch neugierige Maussportler vor ihre übertakteten Kisten.

Von früher bis heute: Die Evolution der Genres

Von: Robert Horn

Einige sterben. Andere werden wiedergeboren. Und einige sollten besser tot bleiben. Ein Blick auf die Genres.

Es gab Zeiten auf unserem Planeten, die waren düster. Zeiten, die man besser totschweigt. Man war selber nicht nur Zuschauer, sondern Mittäter und erst im Nachhinein wurde einem der schreckliche Fehler bewusst. Doch zu spät, Beweise gelangen ans Tageslicht, in Form von ... Jugendfotos! Sind Sie auch einer dieser bemitleidenswerten Menschen, die die modische Vergewaltigung in den Achtzigerjahren voll erwischt hat? Knallbunte Farben, riesige Brillen, Schulterpolster – schrecklich, oder?

Ähnlich geht es vielen Spielern, wenn sie an längst vergangene Titel und Genres zurückdenken. „Wie konnte ich so etwas nur spielen?", fragen sich sicherlich einige Schuldbewusste beim Anblick von **Black Dahlia** aus dem Jahr 1998. Genre? Der sogenannte interaktive Film, inzwischen zu Recht aus den Händlerregalen verbannt und heute nur noch als Schmähwort für Spiele mit zu wenig Handlungsfreiheit benutzt.

Doch ist ebendieses Genre für die massenhafte Verbreitung der damals neuen CD-Laufwerke für Heimcomputer verantwortlich. Und seien Sie ehrlich: **Rebel Assault** hat sogar Spaß gemacht. Den Todesstoß lieferte sich der interaktive Film aber selbst. Zu schlecht war ein Großteil der Produkte, zu verlockend das Aufgebot anderer Spiele, die erzählerisch und grafisch immer ansprechender wurden.

Die Zeit verändert vieles: Genres sterben aus, neue werden geboren. Andere verschmelzen miteinander, um dem fortschreitenden Anspruch der Spieler gerecht zu werden. Denn was früher noch begeisterte, lockt heute kaum mehr neugierige Maussportler vor ihre übertakteten Kisten.

Ein Beispiel: Flugsimulationen waren ein großer Hit in den Neunzigerjahren. Kracher wie die **Falcon**-Reihe oder der **Flight Simulator** lockten unzählige Hobby-Piloten in den virtuellen Himmel. Angestachelt durch Erfolge wollten die Entwickler mehr, zu viel wahrscheinlich. Denn der kompromisslose Realismus überforderte Einsteiger, die Kaufkraft der Profis war dagegen zu schwach, um die teuren Produktionen am Leben zu halten. **Falcon 4.0** etwa besaß ein ein Kilo schweres Handbuch, ohne dessen Studium nicht einmal an Abheben zu denken war.

Heutzutage ist es still geworden um die einstigen Könige des Realis-


Flight Simulator X


Transportgigant


Guitar Hero 3

Was passierte, veränderte das Antlitz der Strategiespiele.

mus. Nur noch wenige Entwickler trauen sich auf das spiegelglatte Parkett des realistischen Kampfes, und wenn, dann meist nicht mehr in der Luft, sondern auf offener See (**Silent Hunter**-Reihe) oder auf festem Boden (**Armed Assault**). Dabei zeigt gerade Ubisofts U-Boot-Simulation, wie es richtig geht. Hardcore-Strategen planen Tauchgänge auf dem Reißbrett oder berechnen jeden Torpedoabschuss selbst. Wer lieber am Fließband Feindschiffe auf den Meeresgrund schickt, schaltet automatische Hilfen ein – vorbildlich, um in der heutigen Zeit zu überleben und Kunden nicht mit tonnenschweren Anleitungen zu vergraulen.

Ein weiteres Genre, das dem Zeitgeist Tribut zollen musste, ist die Strategie. Kennen Sie noch **Panzer General** oder **Master of Orion**? Anfang der Neunziger waren diese Helden des rundenbasierten Kampfes von deutschen Rechnern nicht wegzudenken. Was dann passierte, veränderte das Antlitz der Strategiespiele für immer: Mit **Dune 2** und **Command & Conquer** trat die Echtzeitstrategie ihren Siegeszug an. Plötzlich waren Gefechte dynamisch und schnell. Wer wollte da noch klobige Einheiten über Hex-Felder schieben? So verdrängte diese Spielart ihren geistigen Vater ins spielerische Abseits. Doch totzukriegen ist die Rundenstrategie nicht: Als Beispiel sei **Civilization** genannt, das Meisterwerk von Entwickler Sid Meier. Der König der Runden- oder auch Globalstrategie hält seit 1991 stur am gleichen Prinzip fest und erfreut noch immer Spieler auf der ganzen Welt.

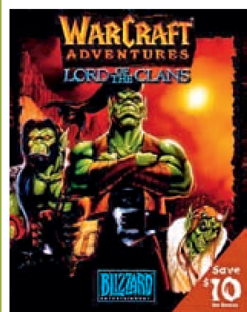
Damit nicht genug. Andere Entwickler haben die Stärken dieser Spielart erkannt. Die **Total War**-Reihe etwa verbindet geschickt Rundenstrategie mit atmosphärisch dichten Echtzeitschlachten. Auch in anderen Bereichen feiert der Genre-Opa eine Auferstehung. Abseits der PC-Regale verkaufen sich die waschechten Rundenstrategiespiele **Fire Emblem** und **Advanced Wars** für Nintendos Konsolen und Handhelds wie geschnitten Brot.

Die Strategiespielwiese ist inzwischen Tummelplatz für unzählige Untergenres. Veränderungen

OPFER DER INDUSTRIE

Sterbende Genres gehen meist nicht alleine unter. Oftmals reißen sie Spiele mit in den Abgrund, die ein übersättigter Markt nicht mehr vertragen hätte:

Warcraft Adventures



Um dieses Spiel weinen Tausende **Warcraft**-Fans. Der Titel, von Blizzard für 1997 abgekündigt, wurde nie fertiggestellt. Der Grund: massive Konkurrenz in Form von **Monkey Island 3** und **Grim Fandango**. Darüber hinaus verschob sich die Fertigstellung des Spieles ein ums andere Mal und es war deshalb grafisch nicht mehr aktuell. Produzent Bill Roper meinte dazu: „Wir schauten uns an, wo wir in der Entwicklung standen, und sagten uns: ‚Das wäre vor drei Jahren großartig gewesen'". Inzwischen gibt es die Geschichte um den Aufstieg Thralls als Comic.

Dungeon Keeper 3

Das Prinzip von **Dungeon Keeper** gefiel. Flugs wurde ein zweiter Teil gebastelt, der ebenfalls gut ankam – zumindest bei den testenden Redakteuren. Denn im Laden blieb **Dungeon Keeper 2** des Öfteren unangetastet. So oft, dass der bereits geplante dritte Titel kurzerhand gestoppt wurde. Der außergewöhnliche Mix aus Aufbau- und Echtzeitstrategie, angereichert mit Fantasy-Rollenspiel-Elementen, traf leider nicht den Geschmack der breiten Masse. Ein dritter Teil ist somit noch immer noch sehr unwahrscheinlich. Was wir bitterlich bedauern.

Leisure Suit Larry 8

Der größte Verlierer der Videospielgeschichte, Larry Laffer dreht seit 1987 seine Runden auf heimischen PCs. Bis 1996 handelten insgesamt sechs Adventures von den amourösen Abenteuern des Schwerenöters. Sechs? Richtig, einen vierten Teil gab es offiziell nicht, nach Nummer 3 kam Nummer 5. In **Leisure Suit Larry 7: Yacht nach Liebe!** gab es konkrete Hinweise auf einen achten Teil. Doch dieser wurde 1998 eingestampft. Entwickler Sierra hatte sich dazu entschlossen, keine Adventures mehr zu produzieren, das große Sterben hatte begonnen. Seit 2004 gibt es Larry nun doch wieder. Allerdings nicht mehr als Adventure, sondern als Ansammlung simpler Geschicklichkeitsspiele.

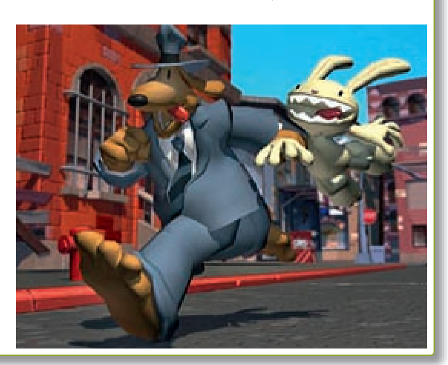
Gods & Heroes: Rome Rising



Das Genre der Online-Rollenspiele ist nicht tot. Es liegt noch nicht einmal im Sterben. Dennoch hat eine Woge hastig gezimmerter Online-Machwerke Käufer und Verkäufer vorsichtig werden lassen. Denn der Erfolg von **World of Warcraft** gelingt eben nicht jedem. **Gods & Heroes** musste sterben, damit sich die Entwickler auf ein lohnenderes Projekt konzentrieren konnten: **Star Trek Online**.

Sam & Max 2

Wie bitte? **Sam & Max 2** gibt es doch! Nicht ganz richtig. Ursprünglich kündigte Erfinder LucasArts 2002 den offiziellen Nachfolger des populären Adventures an. Zwei Jahre später endete der Jubel entzückter Fans abrupt. LucasArts stellte die Entwicklung schlagartig ein. Der Grund: Zurzeit gäbe es keinen Markt für Adventures, hieß es aus der Chefetage. Pech für LucasArts: Der Erfinder der Reihe, Steve Purcell, vergab die Rechte an Telltale Games. Und die produzieren nun schon seit 2006 köstlich-komische Adventure-Episoden mit dem tierischen Duo.

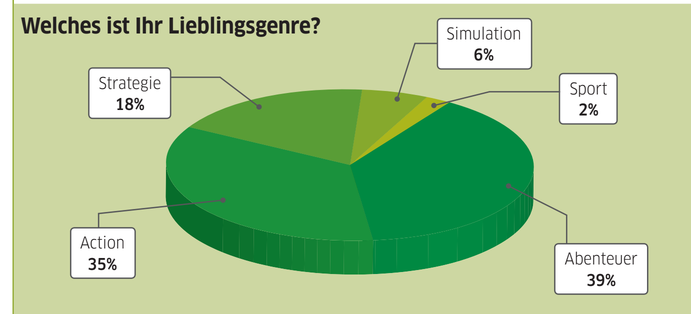


NACHGEFORSCHT

In einer großen Umfrage auf unserer Webseite pcgames.de ließen wir die Leser sprechen: Was gefällt den Leuten da draußen? Was vermissen sie?



Welches ist Ihr Lieblingsgenre?



Welche Genres würden Sie gerne einmal in einem Spiel verschmolzen sehen?

Ego-Shooter und Rollenspiel: „Hybriden wie **Deus Ex** haben gezeigt, dass es funktioniert!"

Strategie und Ego-Shooter: „Ein Mix aus **Company of Heroes** und **Call of Duty** würde in verschiedene Kapitel unterteilt werden können, in denen man mal als Einzelkämpfer durch die feindlichen Linien zieht, um dann im nächsten Kapitel eher die strategischen Aufgaben zu übernehmen."

Wirtschaftssimulation und Echtzeit-Strategie: „Industriegigant trifft C&C."

Strategie und Action-Rollenspiel: „Einen zweiten Teil von **Rise & Fall** vermisse ich wirklich!"

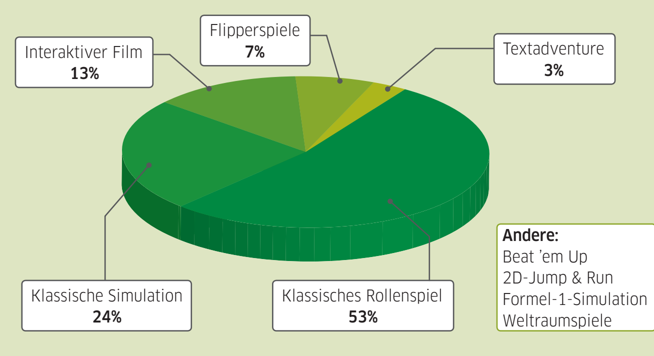
Action-Adventure und interaktiver Film: „Verbindet eine dichte, spannende Story mit erzählerischer Tiefe und dem intensiven Spielerlebnis eines Action-Adventures."

Wirtschaftssimulation und Rollenspiel: Es wäre sicherlich reizvoll, aus der Perspektive wie bei **Gothic** durch Städte zu laufen, Gebäude zu kaufen, Geschäfte zu eröffnen und Handel zu treiben."

Welches Subgenre bevorzugen Sie? (Top 10 von 29 möglichen Antworten)

1. Ego-Shooter
2. Modernes Rollenspiel
3. Echtzeit-Strategie
4. Klassisches Rollenspiel
5. Mehrspieler-Shooter
6. Open-World-Spiel
7. Taktik-Shooter
8. Action-Rollenspiel
9. Aufbauspiel
10. Online-Rollenspiel

Welches totgesagte Genre vermissen Sie am meisten?



Andere:
Beat 'em Up
2D-Jump & Run
Formel-1-Simulation
Weltraumspiele

Zurzeit sorgen einige Titel für erwartungsvolle Spannung, die zumindest kleine Schockwellen auslösen könnten.

gehen ununterbrochen vonstatten. Die **Siedler**-Reihe etwa: Als der erste Teil 1993 den Markt eroberte, steckte hinter der pixeligen Optik ein klassisches Aufbauspiel mit großen Anteilen einer Wirtschaftssimulation. Inzwischen hat sich die Serie weitgehend von ihren Wurzeln entfernt. **Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs** ist – Ernüchterung – zur Echtzeitstrategie verkümmert.

Diese Entwicklung zum Massenmarkt hin hat der Wirtschaftssimulation schwer zugesetzt. Urgesteine wie **Der Planer** oder **Transportgigant** gibt es nicht mehr, stattdessen quälen uns Entwickler mit flachgeklopften Pseudo-Strategiespielen wie **Zoo Tycoon**, **Rotlicht Tycoon** oder, oh Graus, **Bauernhof Tycoon**. Es scheint, als sei die Zeit der vielschichtigen Wirtschaftssimulationen erst einmal vorbei.

Rollenspieler dagegen können sich freuen: Nachdem die Ära klassischer Rollenspiele (wie etwa die **Wizardry**-Reihe) durch actionorientierte Titel wie **Gothic**, **Fable** oder **Sacred** abgelöst wurde, zeichnet sich langsam ein Gegentrend ab. Lange Jahre wollte kaum jemand etwas mit Party-Management oder pausierbaren Rundenschlachten zu tun haben. Stahlharte Alleingänger mit spektakulären Fähigkeiten dominierten die Fantasyreiche. Natürlich gab es Ausnahmen wie **Neverwinter Nights** oder **Baldur's Gate**. Doch größtenteils setzte die Branche auf schnell erlernbares, leicht verdauliches Schwertergeklirre. Inzwischen haben einige Entwickler wieder klassische Rollenspiele angekündigt, darunter etwa das deutsche **Drakensang**, das auf dem Regelwerk der Pen&Paper-Vorlage **Das Schwarze Auge** basiert. Von jenseits des großen Teiches hört man den Namen **Dragon Age**. Das wird von den Bioware-Leuten entwickelt, die mit **Knights of the Old Republic** oder **Mass Effect** schon sehr deutlich gezeigt haben, wie viel sie von großartigen Rollenspielen verstehen.

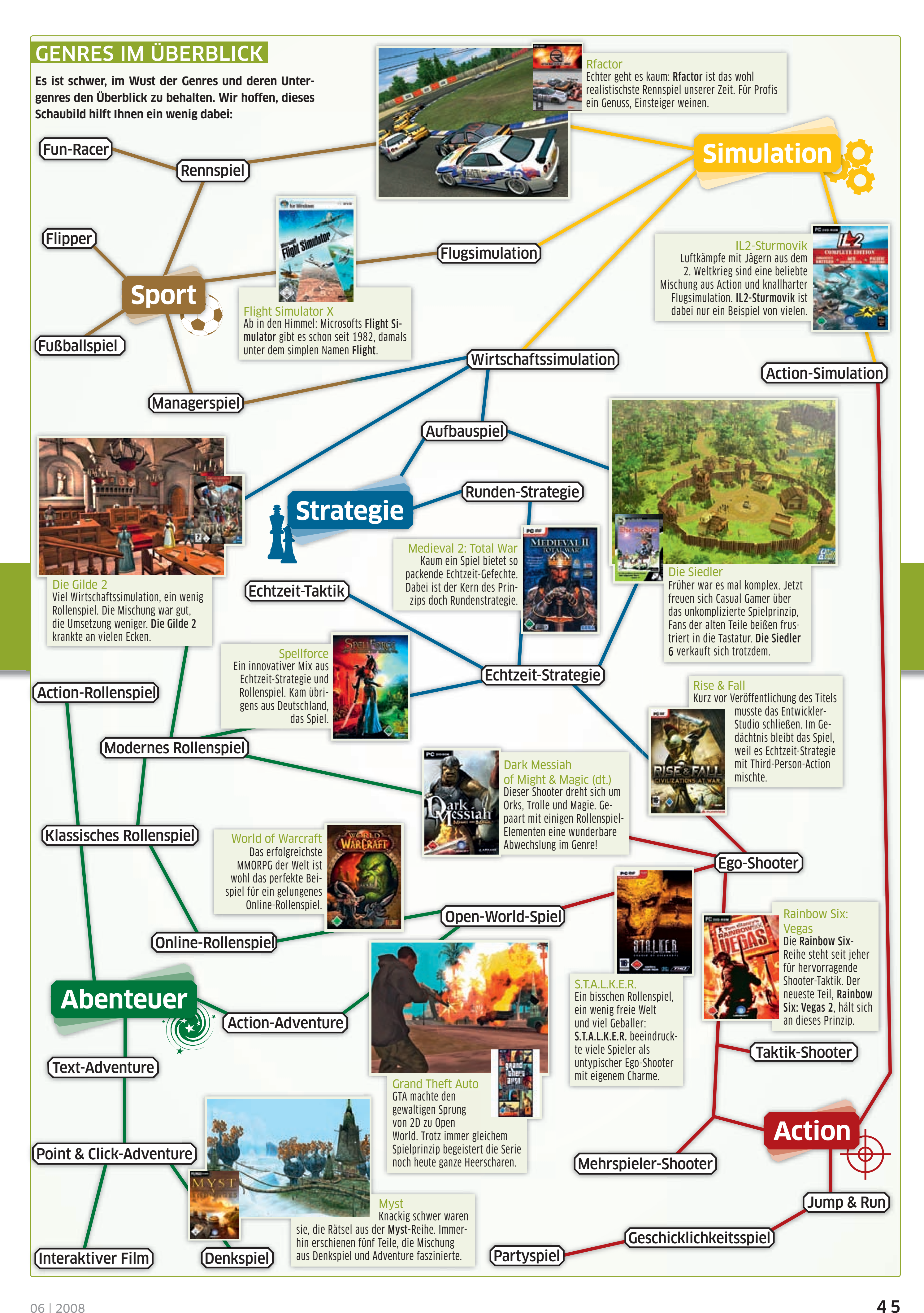
> Die Entwickler quälen uns mit flachgeklopften Pseudo-Strategiespielen.

Wohin geht die Reise? Der stetige Wandel der Genres ist nie vorbei. Immer wieder versuchen sich mutige Entwickler an Kreuzungen oder gar Neuschöpfungen. Klar, die große Revolution im Stil eines **Dune 2** fehlt, doch viele Spiele haben ihren Beitrag geleistet, Genres auf eine neue Ebene der Unterhaltung zu führen. **Half-Life 2** etwa machte Physik-Rätsel salonfähig. Oder **Spellforce**, das mit sicherer Hand Rollenspiel und Echtzeitstrategie verband. Zu Titeln wie **World of Warcraft** oder **Die Sims** erübrigen sich weitere Worte.

Was die Zukunft bringt, wird sich zeigen. Ein großer Trend bei Spielen hört auf den Namen Open World Game. Das ist streng genommen kein eigenes Genre, sondern findet sich in Action-Adventures ebenso wie in Ego-Shootern oder Rollenspielen. Auslöser dafür war Vorreiter **Grand Theft Auto**, das mit dem dritten Teil erstmals eine verblüffend reale Welt mit gewaltiger Freiheit bot.

Zurzeit sorgen einige Titel für erwartungsvolle Spannung, die zumindest kleine Schockwellen in den jeweiligen Genres auslösen könnten. **Mirror's Edge** etwa verfrachtet klassische Jump & Run-Einlagen in die Welt der Ego-Shooter. Wie gut so etwas bei Spielern ankommt, zeigt im Ansatz Ubisofts **Assassin's Creed**.

Die Macher von **Dark Messiah of Might & Magic**, die mit diesem Titel schon Genregrenzen verschmelzen ließen, arbeiten ebenfalls an Neuem: Mit **The Crossing** wollen die Arcane Studios Einzel- und Mehrspielererfahrung zusammenführen. Das Ende macht ein Urgestein: Will Wright, der Herr der Sims, arbeitet derzeit an **Spore**. Das verbindet mal eben fünf Genres zu einem Gesamtpaket. Keine Angst, interaktiver Film ist nicht darunter. ❑


GENRES IM ÜBERBLICK
Es ist schwer, im Wust der Genres und deren Untergenres den Überblick zu behalten. Wir hoffen, dieses Schaubild hilft Ihnen ein wenig dabei:
Fun-Racer
Rennspiel
Flipper
Sport
Fußballspiel
Managerspiel
Rfactor
Echter geht es kaum: Rfactor ist das wohl realistischste Rennspiel unserer Zeit. Für Profis ein Genuss, Einsteiger weinen.
Simulation
Flugsimulation
Flight Simulator X
Ab in den Himmel: Microsofts Flight Simulator gibt es schon seit 1982, damals unter dem simplen Namen Flight.
IL2-Sturmovik
Luftkämpfe mit Jägern aus dem 2. Weltkrieg sind eine beliebte Mischung aus Action und knallharter Flugsimulation. IL2-Sturmovik ist dabei nur ein Beispiel von vielen.
Wirtschaftssimulation
Action-Simulation
Aufbauspiel
Strategie
Runden-Strategie
Die Gilde 2
Viel Wirtschaftssimulation, ein wenig Rollenspiel. Die Mischung war gut, die Umsetzung weniger. Die Gilde 2 krankte an vielen Ecken.
Medieval 2: Total War
Kaum ein Spiel bietet so packende Echtzeit-Gefechte. Dabei ist der Kern des Prinzips doch Rundenstrategie.
Die Siedler
Früher war es mal komplex. Jetzt freuen sich Casual Gamer über das unkomplizierte Spielprinzip, Fans der alten Teile beißen frustriert in die Tastatur. Die Siedler 6 verkauft sich trotzdem.
Echtzeit-Taktik
Echtzeit-Strategie
Spellforce
Ein innovativer Mix aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel. Kam übrigens aus Deutschland, das Spiel.
Action-Rollenspiel
Modernes Rollenspiel
Rise & Fall
Kurz vor Veröffentlichung des Titels musste das Entwickler-Studio schließen. Im Gedächtnis bleibt das Spiel, weil es Echtzeit-Strategie mit Third-Person-Action mischte.
Dark Messiah of Might & Magic (dt.)
Dieser Shooter dreht sich um Orks, Trolle und Magie. Gepaart mit einigen Rollenspiel-Elementen eine wunderbare Abwechslung im Genre!
Klassisches Rollenspiel
World of Warcraft
Das erfolgreichste MMORPG der Welt ist wohl das perfekte Beispiel für ein gelungenes Online-Rollenspiel.
Ego-Shooter
Open-World-Spiel
Online-Rollenspiel
Rainbow Six: Vegas
Die Rainbow Six-Reihe steht seit jeher für hervorragende Shooter-Taktik. Der neueste Teil, Rainbow Six: Vegas 2, hält sich an dieses Prinzip.
Abenteuer
Action-Adventure
S.T.A.L.K.E.R.
Ein bisschen Rollenspiel, ein wenig freie Welt und viel Geballer: S.T.A.L.K.E.R. beeindruckte viele Spieler als untypischer Ego-Shooter mit eigenem Charme.
Text-Adventure
Taktik-Shooter
Grand Theft Auto
GTA machte den gewaltigen Sprung von 2D zu Open World. Trotz immer gleichem Spielprinzip begeistert die Serie noch heute ganze Heerscharen.
Action
Point & Click-Adventure
Mehrspieler-Shooter
Jump & Run
Myst
Knackig schwer waren sie, die Rätsel aus der Myst-Reihe. Immerhin erschienen fünf Teile, die Mischung aus Denkspiel und Adventure faszinierte.
Geschicklichkeitsspiel
Interaktiver Film
Denkspiel
Partyspiel

Mods & Maps

In dieser Rubrik stellen wir Ihnen Mods und Maps sowie Gratisspiele vor, die vergangenen Monat erschienen sind. Die meisten davon finden Sie auch auf unseren Heft-DVDs, sodass Sie sich gleich in den frischen Spielspaß stürzen können.

ALLE MODS AUF EINEN BLICK

	Ab-16-DVD	Ab-18-DVD	Extended-DVD
Call of Duty 4 (dt.): Frontlines	●	●	–
Call of Duty 4 (dt.): Map-Pack	–	–	●
Crysis: Noname Island	●	●	–
Fallout 2: Shattered Destiny	●	●	–
Half-Life 2: Fake Faktory Cinematic Mod v7.0	–	–	●
Neverwinter Nights 2: Der Fluch der Zwerge	●	●	–
Sins of a Solar Empire: deutsche Übersetzung	●	●	–
Sins of a Solar Empire: Map-Pack	●	●	–
Unreal Tournament 3: Offizielles Bonus Map-Pack	●	●	–



MASSENSCHLACHT | Großkampfschiffe der TEC-Partei befinden sich im Kampf mit einer Armada Piratenschiffe.

Einzelspieler/Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Variabel

Sins of a Solar Empire: Maps und deutsche Übersetzung

Sins of a Solar Empire gehört zu den derzeit interessantesten Weltraum-Strategiespielen. Satte 83 Prozent heimste es in unserem Test auf Seite 118 in dieser Ausgabe ein. Doch nur des Englischen mächtige Taktiker stürzen sich damit in den unendlichen Weiten des Weltraums in die spannenden Kämpfe. Da es bisher nur eine US-Version gibt und noch kein deutscher Publisher gefunden wurde, mussten Modder ran, Landsmännern das Vergnügen zu vereinfachen. Auf unserer DVD finden Sie die deutsche Übersetzung in der Version 1.05 für **Sins of a Solar Empire** Fassung 1.03. Die Macher der Fanseite www.sinsofasolarempire.de gaben sich die größte Mühe, eine gelungene und verständliche Übersetzung abzuliefern. Die Sprachausgabe bleibt natürlich weiterhin englisch, doch alle Texte wurden ins



PIMY MY ALEX | Mithilfe des Charakter Pimpers, den der **Cinematic Mod** mitbringt, stecken Sie Alyx in neue Outfits.

Fake Factory Cinematic Mod v7.0

Mit Fake Factorys **Cinematic Mod 7** geht die Verschönerung von **Half-Life 2** und den Folge-Episoden in eine neuen Runde. Größer, schöner, besser. Das gilt nicht für die Texturen, sondern auch die Dateigröße der Fan-Erweiterung, deren Installationsdatei mittlerweile mit satten fünf Gigabyte zu Buche schlägt. Die Optik in Version 7.0 wirkt teilweise noch realistischer als in der Vorgängerversion und wird mit der passenden Musik-Untermalung abgerundet. Spieler mit einem starken PC-System sollten sich den Mod nicht entgehen lassen. Damit Ihre Download-Leitung nicht ächzt, haben wir die Verschönerungskur auf unsere Extended-DVD gepackt. Aus technischen Gründen mussten wir die riesige Datei auf beide Seiten des Silberlings aufteilen. Beachten Sie daher bitte unbedingt unsere Hinweise zum Entpacken im DVD-Menü sowie die Tipps des Autors im Stammverzeichnis des Installationsordners. (mb) ❏



GESCHICHTSSTUNDE | An einem Lagerfeuer lauschen der Held und einige andere Charaktere dem alten Bene.

Fallout 2: Shattered Destiny

Bis **Fallout 3** endlich erscheint, ziehen noch einige Monate ins Land. Doch Fans können bereits jetzt neue Abenteuer in der postapokalyptischen Welt erleben. **Shattered Destiny** für **Fallout 2** versetzt Sie in die Rolle eines Menschen, der in der verseuchten Umgebung aufgewachsen ist und nun die Gefahren um sich herum kennenlernt. Sie sind also weder **Fallout**-typisch einem Bunker entsprungen und müssen sich erst in der Ihnen nicht vertrauten Welt zurechtfinden, noch sind Sie der Auserwählte. Sie erkunden neue Gebiete, sprechen mit noch nie gesehenen Nichtspieler-Charakteren, erledigen fiese Feinde in taktischen Rundenkämpfen und erleben eine Welt am Rande des Zusammenbruchs. **Shattered Destiny** ist der Auftakt einer Trilogie. Auch wenn die 2D-Grafik nicht mehr zeitgemäß ist, stellt die Modifikation derzeit die beste Möglichkeit dar, sich auf das düstere **Fallout**-Universum einzustimmen. (ab) ❏


HEISS! | Vor einer roten Sonne sammelt sich die Flotte, um den nächsten Angriff auf die Feinde zu planen.

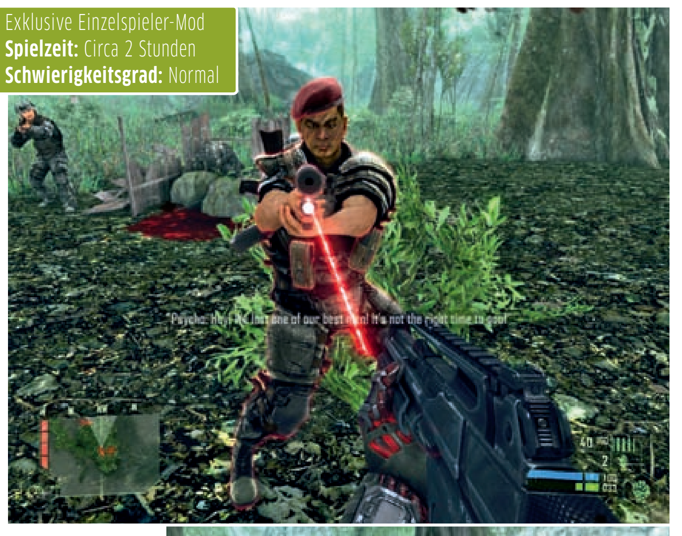

EROBERUNG | Die eigene Flotte greift Raumstationen, Verteidigungsanlagen und Schiffe im Orbit eines gegnerischen Planeten an.

Deutsche übertragen. Solange es noch keine offizielle hiesige Version gibt, nutzen Sie doch einfach diese Modifikation, um die opulenten Raumschlachten zu genießen.

Auch neue Karten präsentieren wir Ihnen an dieser Stelle in Zusammenarbeit mit Sins of a Solar Empire.de. Mapper Jan Ribbink legte sich ordentlich ins Zeug, um Ihnen drei abwechslungsreiche Spielwiesen zu servieren.
Gegen jede Regel ist für insgesamt acht Spieler ausgelegt, die in Zweier- oder Viererteams gegeneinander antreten. Erfahrene Strategen erkunden ein verschachteltes Sonnensystem. Die Beobachtung des Nachbarn ist hier Pflicht, da auf dieser Karte nicht das Recht des Stärkeren, sondern das des Clevereren gilt. Jan Ribbink ließ es sich nicht nehmen, das interessante System mit einigen Hintertürchen und versteckten Boni zu versehen. Also: Augen auf!
4 Corners ist für vier Spieler ausgelegt. Zwei-gegen-zwei-Parteien sollten taktisch vorgehen. Aber passen Sie auch hier auf, denn die Karte hält einige böse Überraschungen bereit. Anfänger haben mit **4 Corners** ihren Spaß und selbst fortgeschrittene Spieler finden noch die eine oder andere Herausforderung.
Cluster Mania spielt ebenfalls in der Liga „zwei gegen zwei Spieler“. Fortgeschrittene und Profis sollten an dieser Karte ordentlich zu knabbern haben, denn sie unterscheidet sich grundlegend von allen anderen: Die Regeln von **Sins of a Solar Empire** sind auf den Kopf gestellt. Hier gewinnt nur der, der den besten Teamgeist beweist. Eine echte Umstellung, wenn man bedenkt, dass es sonst grundsätzlich darum geht, alle Parteien auszulöschen.

Da sich alle Karten sowohl im Mehrspieler- als auch im Einzelspieler-Modus spielen lassen, haben Sie damit jede Menge zu tun. Weltraum-Strategen sollten sich also die Karten gleich von unserer DVD installieren. Kopieren Sie die Ordner Galaxy und Textures in das **Sins of a Solar Empire**-Verzeichnis – schon tauchen die Karten in der Liste der Sonnensysteme auf. Die deutsche Übersetzung installieren Sie, indem Sie die Datei English.str in das „Sins of a Solar Empire\String“-Verzeichnis kopieren. Legen Sie am besten vorher eine Sicherungskopie der Originaldatei an. Damit sollte Ihren Feldzügen im Weltraum nichts mehr im Weg stehen. (ab) ❑

Exklusive Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 2 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal





▲ **ZIEL ERFASST** | In einem Lager der Nordkoreaner zielt einer der feindlichen Soldaten auf den Protagonisten Nomad, der sich mit seinem Maschinengewehr zur Wehr setzt.

▶ **SCHNI, SCHNA, SCHNAPPI** | Nomad hat in einem Waldstück der mysteriösen Insel einen Nordkoreaner an der Kehle gepackt und benutzt ihn als menschlichen Schutzschild, während weitere Soldaten auf den Helden feuern.

Crysis: Noname Island – Episode 1

Vor der Invasion der Außerirdischen in **Crysis** hatte Held Nomad andere Dinge zu tun. Unser Exklusiv-Mod **Noname Island** erzählt, womit er sich rumschlagen musste. Als Nordkoreaner das U-Boot, in dem sich Nomad befindet, versenken, schleppt sich der Protagonist ans Ufer einer unbekannten Insel. Doch schon bald merkt er, dass sich die Feinde hier breitgemacht haben. Da er von seinem Team getrennt wurde, lautet seine Aufgabe, die Kollegen zu finden.

Es beginnt eine Reise über eine wunderschöne Insel. Das Modteam Cry Productions zog alle Register, um Sie bei Ihrer Wanderung in Staunen zu versetzen. Kurz nach Ihrer Ankuft etwa erreichen Sie einen Wasserfall, der in einen glitzernden Fluss rauscht. Vergessen Sie aber vor lauter Umherschauen nicht, aufzupassen, wohin Sie treten. Denn wenn Sie ins Wasser fallen, reißt Sie die Strömung schnell mit. Da hier ein Boot an einem Pier befestigt ist, benutzen Sie am besten dies, um weiterzukommen. Auf Ihrer Fahrt erledigen Sie gleich noch ein paar fiese Gegner, bevor sich der Fluss in Level 2 beruhigt und Sie durch einen fantastisch anzusehenden Dschungel führt. Wenig später finden Sie Ihren ersten Teamkollegen, über den aber bereits Nordkoreaner hergefallen sind. Auch der dritte und letzte Level dieser ersten Episode von **Noname Island** überzeugt mit einem dichten Wald und spannenden Auseinandersetzungen. Vor allem das Aufeinandertreffen mit Gegnern an einem kleinen Bach und der darauffolgende Kampf faszinierten uns.

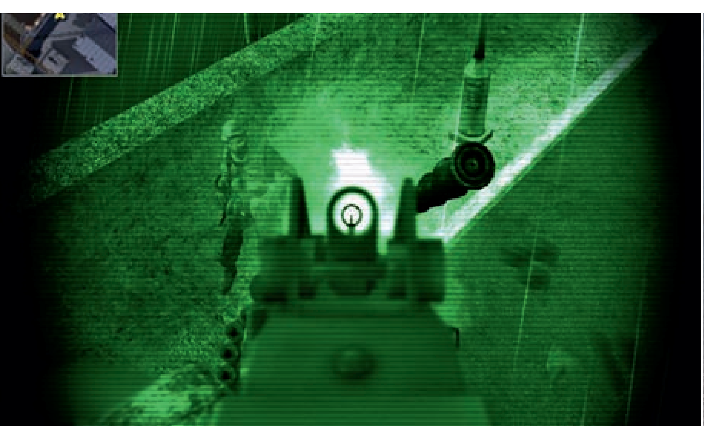
Das spannende Abenteuer macht Lust auf die nächste Episode, die im Sommer erscheinen soll. Das gelungene und optisch beeindruckende Leveldesign, die fordernden Kämpfe und die interessante Geschichte zeigen, wie viel Mühe sich die Modder gegeben haben. Überzeugen Sie sich selbst davon und installieren Sie den exklusiven Mod von unserer DVD. Achten Sie dabei auf die Readme, die Ihnen genau erklärt, wie Sie das Abenteuer starten. (ab) ❑

Call of Duty 4: Modern Warfare (dt.) – Map-Pack

Mehrspieler-Maps
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Variabel

Wenn Sie auf Kartennachschub für **Call of Duty 4: Modern Warfare (dt.)** warten, dann legen Sie unsere DVD in Ihr Laufwerk. Denn dieses Mal haben wir satte 13 frische Spielwiesen für Sie. Achten Sie bei der Installation der Karten aber unbedingt auf die Readme-Dateien auf unserer DVD. Die Karten im Mehrspieler-Modus zu nutzen ist nicht einfach, weshalb wir für Sie eine ausführliche Anleitung verfasst haben. Damit sollte ausufernden Schlachten gegen Freunde nichts im Weg stehen.

Die neuen Karten stammen aus einem Map-Contest von **Call of Duty 4 (dt.)**-Entwickler Infinity Ward. Bruce Clayton erfreut Sie mit der Karte **Desert Ghost Town**, in der sich die Spieler zwischen Häusern und in Tunneln bekämpfen. In **Doomed** von Andrew Heeps gehen Sie in einer winterlichen Stadt taktisch vor. In **Hill Assault** von Tony Kramer kämpfen Sie um strategische Stellungen auf einem Hügel. In **Matroska** von Steve Griffith erobern Sie eine hübsche Stadt. Heiße Straßenschlachten liefern Sie sich in **RVS_Streets_Day** und **RVS_Streets_Night** von Paul Brenner. Yohan Rious **Sharqi Peninsula Day** und **Night** versetzt Sie in ein kleines Dorf, während Sie in **Subharbor** von Brian Longest nachts im Regen an einem Hafen gegeneinander kämpfen. In Mathias Anderssons **Warehouse** nehmen Sie ein Lagerhaus ein. **Fruville** von Paul Jones und Paul Mason-Firths **Village Day** und **Night** entführen Sie in detaillierte Städte. Zu guter Letzt packten wir noch den Mod **Frontlines** von Freddy Hajas auf unsere Silberscheibe. Dieser fügt die beiden Mehrspieler-Modi Commander und Battlefront ein. Während Sie in Commander eine wichtige Person beschützen, tobt in Battlefront ein ausgewachsener Krieg zwischen den Parteien. (ab) ❑



ALLES IM GRÜNEN BEREICH | Mit dem Nachtsichtgerät erkennt der Soldat selbst in der Nacht und bei Regen den anstürmenden Terroristen auf der Karte **Subharbor**.



TUNNELKAMPF | In einem Bunker der Karte **Hillassault** treffen zwei Mitspieler aufeinander. Ein hitziges Gefecht entbrennt in der Dunkelheit.

06/08

VORSCHAU

SPIELE-VORSCHAU | SNEAK PEEK

TOP-THEMEN

ECHTZEIT-STRATEGIE

BATTLEFORGE

Seite 52

WELTEXKLUSIV | Das lesen Sie nur bei PC Games: Das neue Werk der **Spellforce**-Schöpfer, erstmals angespielt und ausführlich enthüllt – EA Phenomics Strategiespiel in unserer achtseitigen Titelstory!

ACTION-ADVENTURE

PROTOTYPE



Seite 60

INTENSIV | Ästhetisch, gewaltig und brutal: Wir verraten alles, was Sie über das hitverdächtige Action-Spektakel wissen müssen.



Seite 80

Seite 84

ONLINE-ROLLENSPIELE

AGE OF CONAN vs. WARHAMMER ONLINE

HELDENZEIT | Es sind die vielleicht heißesten Online-Rollenspiele des Jahres – unsere Berichte zeigen, warum **WoW** bald hochkarätige Konkurrenz bekommt.

SNEAK PEEK



Seite 100

RENNSPIEL

RACE DRIVER: GRID

Fünf PC-Games-Leser wagten eine Probefahrt in Codemasters' neuem Luxusraser. In unserer Sneak Peek urteilen sie über Grafik, Physik und Streckendesign.

Seite 96

ROLLENSPIEL

DSA: DRAKENSANG

Robert Horn fuhr mit einer zweiten Lesergruppe nach Berlin zu Entwickler Radon Labs. Dort fühlte man der Rollenspiel-Hoffnung **Drakensang** kritisch auf den Zahn.

> „Ich bin das einzige Genie in dem ver****ten Business."
>
> Uwe Boll, Filmregisseur (Alone in the Dark, Postal, Far Cry)

WUSSTEN SIE, ...

... dass seit Tim Schafers **Grim Fandango** (Wertung: 91 in PC Games 01/99) kein klassisches Adventure mehr erschienen ist, das in unserem Heft eine Wertung jenseits der magischen 90er-Grenze erhielt?

INHALT

MOST WANTED

Unsere Online-Bestenliste: Sie stimmen über die am meisten erwarteten Spiele ab. (Stand: 14. April 2008)

1. **GRAND THEFT AUTO 4**
   Action-Adventure | Take 2
   Termin: Nicht bekannt
2. **MAFIA 2**
   Action-Adventure | Take 2
   Termin: 2008
3. **STARCRAFT 2**
   Echtzeit-Strategie | Vivendi
   Termin: 2008
4. **DSA: DRAKENSANG**
   Rollenspiel | Dtp
   Termin: Juli 2008
5. **AGE OF CONAN**
   Online-Rollenspiel | Eidos
   Termin: Mai 2008
6. **FAR CRY 2**
   Ego-Shooter | Ubisoft
   Termin: 3. Quartal 2008
7. **FALLOUT 3**
   Rollenspiel | Bethesda Softworks
   Termin: 3. Quartal 2008
8. **SPORE**
   Aufbau-Strategie | Electronic Arts
   Termin: September 2008
9. **GOTHIC 4: ARCANIA**
   Rollenspiel | Jowood
   Termin: Nicht bekannt
10. **C&C: ALARMSTUFE ROT 3**
    Echtzeit-Strategie | Electronic Arts
    Termin: November 2008

Battleforge

AUF DVD
• Video zum Spiel

Von: Felix Schütz

Erster! Als weltweit einzige Redaktion spielten wir EA Phenomics brandneuen, innovativen Genre-Mix.

Volker Wertich. Phenomic. Da muss es jetzt einfach klingeln. Sie lesen doch regelmäßig PC Games ... oder? Volker ist der Erfinder von **Die Siedler**. Auch **Die Siedler 3** erschuf er mit seinem Team. Und dann ist da **Spellforce**, auch das geht auf die Kappe von Entwickler Phenomic, Add-ons und Nachfolger inklusive. Ebendieses Studio wurde vor 18 Monaten von Electronic Arts aufgekauft – und war seitdem alles andere als untätig! **Battleforge** heißt EA Phenomics neues Fantasy-Projekt, eines, das ein bedeutungsschwangeres Wörtchen umschmeichelt: Innovation.

Es gibt viel zu erzählen. **Battleforge** geht neue Wege. Es ist ein reines Online-Spiel, verlangt aber keine monatliche Gebühr. Und so wie schon **Spellforce** ist es kein bloßes Strategiespiel, sondern eine Mixtur – und eine ungewöhnliche noch dazu. Denn **Battleforge** vereint erstmals die Dynamik von Echtzeitstrategie mit der Sammelsucht eines Kartenspiels: Ja, gemeint sind die sogenannten Trading Cards! Denken Sie an **Magic:**

KURZ UND KNAPP

Auf einen Blick: Diese Dinge müssen Sie über Battleforge wissen.

IST BATTLEFORGE WIEDER EIN STRATEGIE-ROLLENSPIEL-MIX?
Nein. Es vermixt Echtzeitstrategie mit Trading-Card-Elementen.

GIBT ES HELDEN ODER AVATARE?
Der Spieler legt einen Avatar an, doch weder der noch andere Helden kommen als Einheiten im Spiel vor.

IST BATTLEFORGE EIN SOLO-SPIEL?
Nein. Es ist ein reines Online-Spiel und setzt auf kooperativ lösbare Missionen. Nur manche Einsätze sind solo spielbar.


DRAUFSICHT | In **Spellforce 2** ließ sich die Kameraperspektive noch frei drehen, in **Battleforge** hingegen ist sie lediglich per Mausrad zoombar.

BATTLEFORGE – EIN ERFOLGSKONZEPT?

Battleforge vereint klassische Echtzeitstrategie mit einer Fülle an innovativen Ideen und Neuerungen. Davon umreißen wir hier die wichtigsten.

KOOPERATIVE ECHTZEITSTRATEGIE
Maximal vier Spieler passen in eine Mission. Taktik, Tempo, Absprachen sind gefragt: Ein Spieler kann – dank der frei mischbaren Kartendecks – verschiedene Rollen und Funktionen in einer Gruppe übernehmen.

KARTEN ZUM SAMMELN UND TAUSCHEN
Alle Einheiten, Gebäude und Zauber in **Battleforge** werden durch Spielkarten repräsentiert. Decks lassen sich erweitern, indem man Karten mit anderen Spielern tauscht, sie in Missionen erspielt oder sie durch Booster-Packs hinzukauft.

COMMUNITY-FEATURES
Als reines Online-Strategiespiel bietet **Battleforge** alles, was man eher von einem MMO erwartet: Gilden, Chats, Ingame-Post, ein Auktionshaus, Freundeslisten, sogar Achievements. Spielergruppen werden nicht automatisch getrennt.

ONLINE-KAMPAGNE MIT BELOHNUNGEN
Manche Missionen sind für einen Spieler gedacht, andere für bis zu zwölf. In dem Fall agieren je vier Spieler auf einer von drei Maps. Für Siege im PvE oder in Matches gegen andere Spieler erhält man unter anderem neue Karten als Belohnung, mit denen man sein Deck ausbaut.

KOSTENLOSE CONTENT-UPDATES
Battleforge verlangt keine monatliche Gebühr, lediglich für die (optionalen) Tickets und Booster-Packs fallen kleine Beträge an. Die Entwickler schieben nach Release regelmäßig neue Spielkarten, aber auch Kampagnenmissionen nach, welche die Story fortführen.

ÜBERZEUGUNGSARBEIT

Ein Brettspiel legte den Grundstein für die Entwicklung von Battleforge.

Um Electronic Arts von den Ideen hinter **Battleforge** zu überzeugen, entwarf man bei Phenomic einen Prototypen in Form eines Brettspiels – immerhin ist Volker Wertich schon seit vielen Jahren leidenschaftlicher Brettspiel-Designer. Die Präsentation überzeugte: Electronic Arts zeigte sich so angetan, dass man kurzerhand beschloss, Phenomic in die EA-Familie einzukaufen.

The Gathering, an Yu-Gi-Oh! – aus dieser Richtung weht der Wind.

Wir sitzen in einem gemütlichen Präsentationsraum von EA Phenomic, irgendwo im beschaulichen Ingelheim nahe Mainz. Volker Wertich ist anwesend, an seiner Seite Sebastian Nell, der aufstrebende Produzent von **Battleforge**. Die beiden legen los: „**Battleforge** wird das Genre revolutionieren." In Gedanken schlachten wir ein Phrasenschwein, während wir das Spiel starten – und pfeifen unsere Zweifel nur Minuten später eilig zurück. Hinter **Battleforge** stecken Ideen.

Das Spiel beginnt in der „Sandbox", dem Sandkasten. So nennen die Entwickler derzeit noch den Startbereich des Spiels. Von hier aus startet man Missionen, verwaltet seine Armee in Form von Spielkarten und pflegt Kontakte zu anderen Spielern. Dann gibt es noch den klassischen Echtzeitstrategie-Part, den man kooperativ oder gegeneinander bestreitet. Wir widmen uns zunächst den Karten.

Truppen, Gebäude und Zauber werden durch Spielkarten repräsentiert. Sie erinnern nicht von ungefähr an ihre auf Pappe gedruckten Tradind-Card-Kollegen, denn genau diese effektive Mischung aus Sammelspaß und Suchtspirale will EA Phenomic aufgreifen. Die Karten sind in vier Sorten, quasi Fraktionen untergliedert: Zwei stehen für die Elemente Feuer und Eis, die beiden anderen hält man noch unter Verschluss. Karten aus dem Feuer-Stapel setzen offensiv geprägte Kreaturen, Bauwerke und Zauber frei: massig Angriffskraft, flächendeckende Brandzauber und zerstörerische Spezialmanöver. Eis hingegen erfordert eine defensive Spielweise – Heilung, Unterstützung, Abwehr, dafür stehen die Karten aus dem blauen Stapel.

20 Karten bilden ein sogenanntes Deck, eine taktische Zusammenstellung von Karten – als würde man sich seinen eigenen Techtree zusammenbauen. Zwischen den Missionen können Decks beliebig umgemischt und angepasst werden. Das ist auch notwendig, da Spieler die verschiedensten Aufgaben bewältigen müssen und sich daher nicht jedes Deck für jede Situation eignet.



GEHT AUCH OHNE | Heldeneinheiten gibt es in **Battleforge** ebenso wenig wie die starken RPG-Einflüsse aus **Spellforce 2**.



FANTASY | Die Spielwelt ist noch ein Geheimnis. Zumindest das Einheitendesgn lässt auf Frischeres als eine Elfen-und-Zwerge-Story hoffen.

SPIELKARTEN

Echtzeitstrategie, die auf einem Trading-Card-System basiert, das gab es bislang noch nicht. Produzent Sebastian Nell bringt es auf den Punkt: „Wir hauchen den Karten Leben ein."

EINE KARTE IM DETAIL

ENERGIEKOSTEN
Um eine Karte auszuspielen, muss die notwendige Energiemenge auf dem Konto lagern. Energie lädt sich mit der Zeit von selbst auf.

KUNSTWERK
Alle Karten sind mit kunstvollen Artworks verziert, für deren Gestaltung man professionelle Zeichner und Illustratoren anheuerte.

TECHSTUFE
Um hochwertige Karten auszuspielen, muss eine höhere der vier Techstufen erreicht sein. Sie steigt durch das Erobern spezieller Gebäude.

BESCHREIBUNG
Kein Statuswerte-Overkill, sondern ein kurzer, knapper Text – das genügt, um die Vor- und Nachteile einer Einheit zu beschreiben.

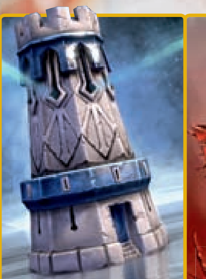


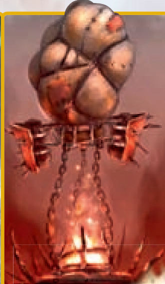
ANGRIFFSKRAFT
Simpel: Je höher der Wert, desto kräftiger haut die Einheit zu. Ein Schere-Stein-Papier-System ist derzeit nicht enthalten, aber geplant.

LEBENSPUNKTE
Besonders vor Bosskämpfen ist auf diesen Wert zu achten: Ein Juggernaut hält beispielsweise extra lange durch und kann so den Gegner „tanken".

GEBÄUDE UND ZAUBER

Während Zauber ähnlich wie Superwaffen in Command & Conquer 3 eingesetzt werden, haben Gebäude andere Funktionen.



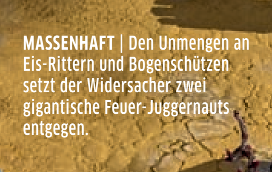


◀ **FESTUNGEN** | Klassischen Basisbau gibt es in **Battleforge** nicht. Gebäude werden als Karten ausgespielt und in der Umgebung platziert. Bis auf das (offensichtliche) Einsatzgebiet dieser Abwehrtürme steht allerdings noch nicht fest, welche Funktion die übrigen Bauwerke haben.



▶ **MAGIE** | Mächtige Zaubersprüche wie dieser Feuerregen unterteilen sich in drei Klassen. Je nach Art kann ein Zauber nur im eigenen Gebiet, auch in einem neutralen oder gar überall in der Spielumgebung gewirkt werden.

Der Echtzeitstrategie-Part unterteilt sich in sogenannte PvP- und PvE-Missionen. Mit Ersteren sind Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe gemeint, während PvE für Szenarien steht, die kooperativ im Team gespielt werden. Bis auf **Worldshift** (Test ab Seite 112) gab es diesen Ansatz im Genre noch nicht. Über PvP möchte Phenomic noch nichts verraten. Außer: Es wird Turniere geben. Spieler werden sich in weitaus mehr Herausforderungen messen, als man es vom Genre her



MASSENHAFT | Den Unmengen an Eis-Rittern und Bogenschützen setzt der Widersacher zwei gigantische Feuer-Juggernauts entgegen.

Solche einfallenden Lichtstrahlen tauchen die Szenerie in ein fast märchenhaftes Ambiente. Effekte wie diese darf man zugunsten der Performance wahrscheinlich auch abschalten.

▶ **DYNAMISCH** | Heranstürmende Nahkämpfer, zuckende Eisblitze, durch die Luft surrende Pfeile – in **Battleforge** geht es schnell und effektvoll zur Sache.

Gibt es ein Schere-Stein-Papier-System? Sind Feuer-Einheiten vielleicht anfällig gegen Eis-Attacken? Fragen, die noch nicht beantwortet sind.

ECHTZEIT-STRATEGIE

WIE FUNKTIONIEREN DECKS?

Ein Deck steht für eine taktische Zusammenstellung von Karten. Je nach Mission und Aufgabe ist es sinnvoll, das Deck anzupassen.

KONZEPTION EINES DECKS
Zwischen den Missionen wählt man bis zu 20 Karten für ein Deck. Sie gliedern sich in vier Elemente: Feuer steht etwa für offensive, Eis hingegen für unterstützende Taktiken.

EINSATZ IN DER SCHLACHT
In Missionen steht das Deck am unteren Bildschirmrand. Ein Klick auf eine Karte, danach einer in die Umgebung – schon erscheint die gewünschte Beschwörung.

SAMMELN, TAUSCHEN, KAUFEN
Ob mit kostenpflichtigen Booster-Packs, als Belohnung für geschaffte Missionen oder per Tauschgeschäft mit einem anderen Spieler: In **Battleforge** erweitert man kontinuierlich seinen Kartenpool, was flexible Taktiken erlaubt.

"SANDBOX", DER STARTBEREICH

Nach dem Spielstart landet man auf einer Karte, der sogenannten Sandbox.

Von der sogenannten Sandbox aus navigiert der Spieler bequem zwischen Sozial-Funktionen wie Chatraum, Auktionshaus oder Ingame-Post umher. Außerdem kann er hier eine Art Übungspartie spielen, um seine Karten an einigen Gegnern auszutesten. Der Startbereich stellt zudem eine „Karte des Tages" vor und informiert über anstehende oder laufende Turniere sowie Ingame-Events.

"ECHTE" TRADING-CARD-SPIELE

Das zentrale Element von **Battleforge** basiert auf sogenannten Trading-Card-Games. Die taktisch anspruchsvollen Matches werden mit eigenhändig gekauften, getauschten, gesammelten Karten gespielt. Zu den bekanntesten Trading-Card-Spielen gehören **Magic: The Gathering**, **Yu-Gi-Oh!**, **Pokémon** oder – seit 2005 – auch **World of Warcraft**.



kennt. Ebenso fällt die Belohnung anders, nämlich größer aus: „Bisher hatte der Spieler höchstens den Anreiz, mal in einer Rangliste aufzusteigen – da bieten wir weitaus mehr", erklärt Volker. Erst später kapieren wir, was er damit meint.

Kooperative Missionen starten mit kurzen Zwischensequenzen, die den Einsatzverlauf erläutern: In unserem Beispiel bedrohen Schattenkreaturen ein wichtiges Monument – zwei Spieler sollen es möglichst lange verteidigen. Der eine ist bereits in Position, während der andere Spieler sich zunächst zu seinem Kameraden durchkämpfen muss. Parallel starten die Spieler Nummer 3 und 4 an ganz anderen Positionen auf der Karte. Ihr Job ist es, den Anführer der Schattenkreaturen zu vernichten – ein Vieh, dessen Führungsanspruch man leicht an seiner Größe ausmachen kann.

Uns fällt die Rolle des Angreifers zu. Am unteren Bildschirmrand befinden sich 20 Slots, in denen das zusammengestellte Deck gelistet ist. Ein Klick auf eine Karte und sie huscht mit einer lässigen Animation in den Spielbildschirm hinein, nur um sich als Einheit, Bauwerk oder Zauber zu manifestieren. Hochwertigere Karten benötigen eine höhere Techstufe, von der es voraussichtlich vier geben wird – diese Stufe steigert sich, indem man eine spezielle Sorte von Bauwerken erobert, die über das Szenario verteilt sind. Parallel dazu wird man – Phenomic arbeitet noch daran – ein vergleichbares Objekt kontrollieren müssen, das mit der Zeit magische Energie produziert. Die ist nötig, um Karten auszuspielen, eine Art Ressource also. Auch selbst darf man Gebäude errichten. Diese nehmen eine andere Rolle ein als in typischen Strategiespielen, denn **Battleforge** setzt nicht auf klassischen Basisbau. Welche Funktion die Gebäude aber haben werden – man weiß es nicht. Zumindest Abwehrtürme sind eingeplant – die könnten unsere Verteidiger-Teams gut gebrauchen.

EINHEITEN MIT PROFIL

Trotz des typischen Fantasy-Szenarios legen die Spieldesigner großen Wert auf eine originelle Gestaltung ihrer Einheiten.

JUGGERNAUT | Der haushohe Koloss trägt ein riesiges Horn an seiner Stirn, das er zum Einreißen von Gebäuden verwendet. Dieses Spezialmanöver ist manuell im Einheitenmenü auszulösen.

EISMAGIERIN | Die schwebende Zauberin besitzt nicht grundlos asiatischen Charme: EA vermarktet **Battleforge** auch über die europäischen Grenzen hinaus.

KONTROLLE DES SCHLACHTFELDES

ENERGIEPUNKTE
Um Karten auszuspielen, muss der Spieler Energiepunkte erzeugen. Wie genau er das tut, steht noch nicht fest. Wahrscheinlich sind spezielle Gebäude einzunehmen, die kontinuierlich Energie auf das Spielerkonto pumpen.

ZONEN EROBERN
Jedes Szenario ist in Zonen unterteilt. Um so ein Gebiet einzunehmen, muss der Spieler ein bestimmtes Gebäude darin kontrollieren. Das erweitert den Einflussbereich, um Karten auszuspielen, erhöht aber auch die Techstufe.

BOSSGEGNER

Oft müssen die Spieler am Ende einer Mission riesige Bosse besiegen – alleine oder im Team.

Bossgegner fordern einer Spielergruppe mehr ab als einen simplen „Tankrush". Es gilt, Taktiken und Angriffsziele aufeinander abzustimmen, die richtigen Einheiten zu beschwören. Wie in MMORPGs untergliedern sich die Kämpfe auch mal in mehrere Phasen. Bis auf **Worldshift** hat das noch kein Echtzeitstrategiespiel geboten!



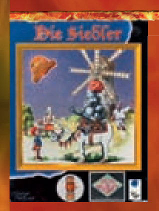
INTERVIEW MIT VOLKER WERTICH UND SEBASTIAN NELL

„Regelmäßig neuer, kostenloser Content."

PC Games: Kurz und knapp – warum ist **Battleforge** toll?
Nell: „Wir kombinieren traditionelle RTS-Elemente mit Trading-Card-Aspekten. Das Prinzip von Trading-Card-Games ist ja seit dem Erfolg von **Magic: The Gathering** und **Yu-Gi-Oh!** kein Geheimnis mehr. In **Battleforge** hauchen wir diesen Karten Leben ein."
PC Games: Fein! Und was ist an den Karten nun so innovativ?
Wertich: „Ein klassisches RTS bietet online kaum Motivation und ist langfristig nur für Hardcore-Spieler interessant. Man kann nur gegeneinander spielen und die einzige Belohnung ist eine Rangliste, die nur für die Top 100 spannend ist. In **Battleforge** bieten wir auch kooperatives Spielen an. Und in beiden Modi erhält der Spieler dauerhafte Upgrades, mit denen er seine Karten verstärken kann."
PC Games: Muss ich mir die Karten erst verdienen?
Nell: „Kartendecks lassen sich auf viele Arten erweitern. Eine wichtige Rolle spielt der Ingame-Marktplatz, wo der Spieler zum Beispiel im Auktionshaus handeln, Karten mit anderen Spielern tauschen oder über Ingame-Post verschicken kann. Wie man das von Trading-Card-Spielen kennt, wird es auch sogenannte Booster geben. Die enthalten eine bestimmte Menge an Karten und können gewonnen, getauscht oder aber auch gekauft werden. Doch keine Sorge: ‚Kaufen' heißt nicht, dass ich Unmengen Geld ausgeben muss, um **Battleforge** ordentlich zu spielen. Mit dem Inhalt der Box kann der Spieler jede Facette von **Battleforge** genießen und ohne Einschränkungen spielen."
PC Games: Wozu dann überhaupt kostenpflichtige Booster?
Nell: „Ein Spieler, der sich Booster kauft, hat im Gegensatz zu dem Spieler, der sich die Karten erspielt oder erhandelt, nur den Vorteil, dass er seine Kartenkollektion schneller erweitern kann und sein Deck somit aus einer größeren Auswahl an Karten zusammenstellt. Da man eine Partie aber nur mit 20 Karten bestreitet, herrscht dort wieder Chancengleichheit."
PC Games: Ein Online-Strategiespiel – heißt das, es gibt gar keine Story?
Wertich: „Anstelle einer klassischen Kampagne erstreckt sich unsere Story über viele Szenarien, die man teils alleine und teils mit Freunden löst. Die Story wird ständig erweitert. Nach der Veröffentlichung bieten wir regelmäßig neue Szenarien an, die die Geschichte fortsetzen."
Nell: „**Battleforge** ist kein Fire-and-Forget-Produkt. Wir sehen es als Online-Service. Nach Release werden wir regelmäßig neuen kostenlosen Content zur Verfügung stellen und die Welt um **Battleforge** erweitern."


SEBASTIAN NELL (links) ist der Produzent von **Battleforge**.
VOLKER WERTICH (rechts) ist leitender Spieldesigner bei EA Phenomic.

DIE HITS VON VOLKER WERTICH



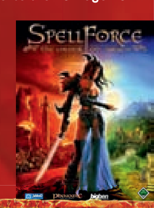
DIE SIEDLER
Den Urvater der populären **Siedler**-Reihe programmierte Wertich fast im Alleingang. Das entspannte Aufbauspiel prägte den Begriff „wuselig" neu und wurde ein großer Erfolg. Am Nachfolger **Die Siedler 2** war Wertich allerdings nicht beteiligt.



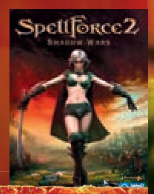
DIE SIEDLER 3
Das dritte **Siedler**-Spiel spaltete die Meinungen der Fans: Eine direkte Steuerung der Siedler verlieh dem Spiel einen Hauch von Echtzeitstrategie, das gefiel nicht allen.



SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN
So episch wie innovativ: Phenomics **Spellforce** kombinierte die Vorzüge von Echtzeitstrategie mit den Stärken eines Rollenspiels. Die visuell eindrucksvolle Mixtur erntete gute Kritiken und brachte zwei tolle Add-ons hervor.



SPELLFORCE 2: SHADOW WARS
Der grafisch umwerfende Nachfolger verfeinerte den Rollenspielanteil, drosselte aber die Spieltiefe im Strategie-Teil. Das atmosphärische Werk blieb hinter den Verkaufserwartungen zurück, brachte es aber auf ein Add-on.





▲ **KOOPERATIV** | Manche Missionen erfordern vier Spieler, die ihre Taktiken aufeinander abstimmen. Besonders komplexe Szenarien sind sogar auf zwölf Spieler ausgelegt.

▼ **EFFEKTBELADEN** | Explosionen, Funken, Rauch und plastische Oberflächentexturen auf Gebirgen, Wüsten und Wiesen – **Battleforge** bricht zwar keinen Grafikrekord, sieht aber enorm gut aus.



Mächtigere Karten haben eine längere Abklingzeit. Auch darf man jede Karte nur in einer bestimmten Menge pro Partie ausspielen. Wir erzeugen anfangs einige Fernkämpfer, Armbrustschützen sowie ein Grüppchen einfaches Fußvolk. Unsere Feinde stehen bereits zum Verdreschen bereit, nur unweit unserer Startposition. Sie warten in einem grün umrandeten Bereich. Das bedeutet, sie lungern in unserem Einflussgebiet herum, das man ebenfalls mit der Eroberung spezieller Bauwerke ausweitet. In dieser Zone dürfen wir Zauber wirken, weshalb wir die Kampfhandlungen mit einem Feuerregen eröffnen. Danach greifen unsere Einheiten über einen Bergpass an, während wir weiter unten in einer Schlucht die Truppen unseres Mitspielers erkennen. Seine Streiter – allesamt aus einem blauen Wasserdeck – stürzen sich in den Nahkampf, wir unterstützen sie von oben mit unseren feurigen Fernkampfeinheiten.

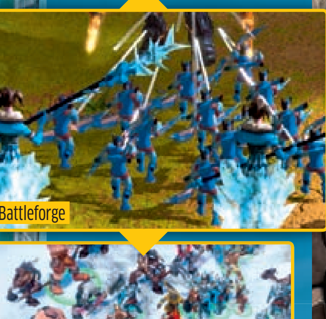
Ein Zwischenboss versperrt den Weg. Volker legt uns nahe, eine neue Einheit zu beschwören, und tippt auf eine Karte mit der Aufschrift „Flammengolem". Der hält deutlich mehr als seine Kollegen aus und ist so in der Lage, den Boss zu „tanken", also zu beschäftigen. Derweil erledigen wir ihn mit unseren Truppen aus der Ferne. Bei dem Kampf erweisen sich besonders die heilenden Unterstützungseinheiten unseres Mitspielers als wertvoll.
So schlagen wir uns bis zu einer riesigen Befestigung durch. Sebastian grinst: „An den Türmen da kommst du so nie vorbei – da brauchst du schon die Hilfe des Juggernauts,



DIE GRAFIK IM VERGLEICH

Spellforce 2, Schlacht um Mittelerde 2 – wie schlägt sich dagegen die Optik von Battleforge?







Der Detailgrad von Figuren in Battleforge ist hoch, aber nicht herausragend. Die Einheiten aus **Spellforce 2** sind – aufgrund der frei beweglichen Kamera – mit etwas mehr Feinheiten ausgestattet, während **Schlacht um Mittelerde 2** klar den Kürzeren zieht. Die Animationen wirken in allen drei Spielen gut, allerdings ist Battleforge übersichtlicher: Auch im Kampfgetümmel sind die Einheiten noch gut voneinander zu unterscheiden.

Feurige Riesen sind beliebte Einheiten in Strategiespielen. In **Battleforge** erinnern sie stark an ihre Kollegen aus **Spellforce 2** und sind ähnlich detailliert. **Schlacht um Mittelerde 2** hat das Nachsehen.









Schlacht um Mittelerde 2

Battleforge

Spellforce 2

Die Schärfe von Bodentexturen liegt in **Battleforge** deutlich vor der Konkurrenz. Die Umgebungen wirken plastisch, aber nicht übertrieben detailreich, damit Einheiten sich gut vom Untergrund abheben. Der Schattenwurf ist hier noch ein Platzhalter und soll später deutlich besser aussehen.

DESIGN-GRUNDSÄTZE

Battleforge ist schön, aber weder Grafik-Wunder noch Technik-Monster – das Design steht im Vordergrund.

EINHEITENDESIGN
Die Funktion einer Einheit soll auch im dichtesten Getümmel sofort erkennbar sein. Daher sind Einheiten und besonders deren Waffen beinahe comichaft in ihrem Größverhältnis.

KAMPFRICHTUNG
Besonders bei den großen Supereinheiten erkennt man: Wird ein Hieb von der rechten Seite ausgeführt, prallt der Getroffene nach links – ein fast unterschwelliger Atmosphäre-Bonus.

KOPFBEWEGUNGEN
Einheiten suchen sich selbstständig Punkte, auf die sie ihren Blick fixieren, sogar in Bewegungen. Das macht sich vor allem bei den titanenhaft großen Spezialeinheiten bemerkbar.

meiner persönlichen Lieblingseinheit.“ Wir spielen die passende Karte aus, Sekunden später grunzt uns ein gehörntes Biest an, das mit einem **Spellforce 2**-Titanen vermutlich Weitwurf gespielt hätte.

Der Koloss verwendet per Klick eine Spezialattacke, nimmt dafür Anlauf, rammt die Mauer und sprengt sie mit sehenswerter Leichtigkeit in tausend Stücke. Unsere Truppen vermischen sich mit denen unseres Mitspielers, als wir in die feindliche Stellung stürmen. Dort attackieren wir an zwei Fronten, nehmen uns die feindlichen Heiler vor und säubern das Gebiet.

Dann geht‘s auf zum Finale: Während unsere Mitspieler Nummer 3 und 4 noch schwer mit dem feindlichen Ansturm zu ringen haben, bereiten wir uns auf den Endboss der Mission vor. Unsere Aufgabe ist es, einige schwer gepanzerte Einheiten durch ein tödliches Energiefeld zum Gegner zu schicken und ihn dort im Nahkampf zu beschäftigen. Tut man das nicht, erschafft er fortwährend Skelette, die uns das Leben schwer machen. Parallel müssen unsere beiden Teams sich jeweils eine Flanke des Bossgegners vornehmen, wo je zwei seiner Heiler die Stellung halten. Solange diese vier Einheiten nicht ausgeschaltet sind, verpassen wir dem Endgegner nicht mal eine Schramme. Volker stellt gleich klar: „Das ist nur ein simples Beispiel für einen typischen Bosskampf – es wird im fertigen Spiel weitaus komplexere Schlachten mit mehreren Phasen geben.“ Zwei Minuten später ist das Biest erledigt.

TECHNIK-CHECK

EA Phenomic verwendet für Battleforge eine neue Engine aus eigener Entwicklung. Einige Fakten:

DX 9
Alle Effekte werden unter Direct X 9 komplett dargestellt, ältere Grafikkarten haben keinen Nachteil.

DX 10
Unter Direct X 10 sieht **Battleforge** nicht besser aus, läuft aber schneller. Dual-Core-CPUs werden unterstützt.

NORMAL MAPPING
Viele der schönen Texturdetails lassen sich abschalten, um die wichtige Performance zu verbessern.

SCHLAGFERTIG

Der mechanische Eis-Tremor ist eine Riesen-Einheit, die als Spezialattacke heftige Schockwellen durch das Erdreich sendet.

VOLKER WERTICH

SEBASTIAN NELL

INTERVIEW MIT **SEBASTIAN NELL** UND **VOLKER WERTICH**

„Jede nur erdenkliche Freiheit."

PC Games: EA hat man lange Zeit nachgesagt, die Firma würde Entwicklerstudios kurzerhand aufkaufen und ihrer kreativen Freiheit berauben. Jetzt mal in aller Deutlichkeit: Fühlt ihr euch eingeengt, macht man euch Vorschriften?

Wertich: „Wir sind seit 18 Monaten ein EA-Studio, wodurch wir nun in einem hochgradig professionellen Umfeld mit international renommierten Partnern arbeiten. Manche hatten befürchtet, wir könnten unsere Kreativität einbüßen, aber das Gegenteil ist der Fall. Wir arbeiten an einem unglaublich innovativen Spiel nach unseren eigenen Ideen und werden optimal unterstützt."

PC Games: Besonders kritisch klingt das nicht. Sebastian, dein Statement?

Nell: „Arbeiten für und mit EA ist eine fantastische Erfahrung. Wir genießen bei der Entwicklung von **Battleforge** jede nur erdenkliche Freiheit und profitieren extrem von den Erfahrungen der anderen Teams und sind sehr froh darüber, im ständigen Austausch mit Top-Studios wie Bioware, Dice, Pandemic oder Mythic zu stehen."

Meinung PC GAMES:
Wir rechneten nicht mit kritischen Statements. Kein Wunder, warum sollte man auch offen gegen seinen Geldgeber wettern? Oder fühlt sich Phenomic vielleicht gar nicht „unterdrückt", wie es manche Spieler immer noch gerne behaupten? Unser Eindruck nach einem Tag bei den Entwicklern: Die Stimmung ist prima! Von dem „bösen Einfluss" eines herrischen Vorgesetzten fehlt jede Spur.

DER NEUE KURS VON ELECTRONIC ARTS

Macht EA kreative Studios kaputt? Ein in Foren oft gelesener Vorwurf. Dass es Zeit wird, manches Klischee zu begraben, zeigen diese ambitionierten Spiele aus Entwicklerstudios, die von EA aquiriert wurden.



SPORE (MAXIS)
Will Wrights innovatives Evolutions-Aufbau-Strategiespiel platzt vor kreativer Energie.



MASS EFFECT (BIOWARE)
Edles Science-Fiction-Rollenspiel mit kluger Handlung und glaubhaften Charakteren.



WARHAMMER ONLINE (EA MYTHIC)
Mächtige Lizenz, intensive PvP-Kämpfe – ein Online-RPG, das bereits seit Jahren reift.



MIRROR'S EDGE (DICE)
Tolles Design und ein intensives Ich-Gefühl – das ist innovative Action der **Battlefield**-Macher.



BATTLEFIELD HEROES (DICE)
Nochmal Dice! Das neue **Battlefield** wird lustig, wild, knallbunt – und kostenlos.





▲ **KRITIKER** | Sven Liebich ist der künstlerische Leiter (Art Director) bei Phenomic. Er koordiniert die vielen Zeichner, die für **Battleforge** angeheuert wurden.

▶ **TÜFTLER** | Sound Designer Bastian Seelbach arrangiert die Musik auf innovative Art: Sie liegt in „Schichten" übereinander, wodurch sie fließend von ruhiger Stimmung ins Temporeiche übergehen kann.

Bis zu zwölf Spieler dürfen sich gemeinsam in Missionen stürzen, dann aber aufgeteilt in drei Teams à vier Spieler. Das sieht dann so aus: Während Team 1 in einem Szenario seine Aufgaben erfüllt, muss Team 2 auf einer zweiten, separaten Map beispielsweise einen Boss erledigen. Team 3 hingegen spielt wieder in einem anderen Gebiet und hat vielleicht ein Artefakt zu bergen – gelingt das nicht, wirkt sich das auf die Erfolgschancen der beiden anderen Teams aus. Auch Missionen nur für einen Spieler sind geplant. Volker dazu: „Wir haben eine Kampagne mit einer starken Story. Der Spieler sucht sich auf einer Übersichtskarte lediglich aus, in welcher Reihenfolge er die Missionen spielen will." Sebastian hebt den Zeigefinger: „Außerdem darf man nicht vergessen, dass **Battleforge** kein Fire-and-Forget-Produkt ist! Wir liefern regelmäßig Content-Updates, die neue Missionen umfassen und mit denen wir die Geschichte weitererzählen." Ausschließlich darum werden sich nach dem Release etwa 35 Mitarbeiter von EA Phenomic kümmern.

> „Wir sehen Battleforge als einen Online-Service an."
>
> Sebastian Nell, Produzent bei EA Phenomic

Belohnungen! Beute! Volker und Sebastian sind überzeugt: „Bislang boten Strategiespiele doch keine echten Anreize. Das ändern wir jetzt." Gemeint sind neue Karten. Bezwingt man etwa einen Boss, winkt als Belohnung eine seltene und mächtige Spielkarte. Eben hier greift der Sammelaspekt, den Phenomic voll und ganz auskosten will – bis hin zu kostenpflichtigen Booster-Packs, wie man sie von echten Kartenspielen kennt. Ein Booster enthält eine feste Menge an zufälligen Karten, unter denen mindestens ein seltenes Exemplar zu finden ist. Wem da das Wort „Abzocke!" durchs Hirn schießt, der möge Sebastians Worte aufmerksam lesen: „Keine Angst! ‚Kaufen' heißt nicht, dass ich Unmengen an Geld ausgeben muss, um **Battleforge** ordentlich spielen zu können." Man erweitere sein Deck lediglich schneller. Volker fügt hinzu, dass zudem alle Karten

DIE VIER FRAGEZEICHEN: UNBEKANNTE FEATURES

In den kommenden Monaten wird EA Phenomic weitere Details und Spielelemente enthüllen, zu denen man uns bislang noch nichts verraten wollte.

ZWEI WEITERE „RASSEN"

Bislang sind nur die offensiven Feuer- und die defensiven Wasser-Karten bekannt. Welche die zwei weiteren Decks sind und für welche Besonderheiten sie stehen, das dürfen wir noch nicht verraten.

SPIELER-GEGEN-SPIELER (PVP)

Abgesehen von kooperativen Missionen bietet **Battleforge** auch einen Spielmodus, in dem man gegeneinander antritt. Harmloses Deathmatch oder innovative Neuerung? Man weiß es nicht. Bekannt ist: Es wird umfassende Turniere geben, von denen manche ein „Eintrittsticket" verlangen.
Tickets lassen sich teilweise freispielen, teilweise nur kaufen – dann aber deutlich günstiger als ein Booster-Pack.

BOOSTER PACKS

Wie viele Karten ein Booster enthält und vor allem wie viel so ein Pack kosten wird, das ist unbekannt. Sicher ist: Jeder Booster wird mindestens eine seltene Karte enthalten.

UPGRADES

Karten werden nicht nur gesammelt, getauscht und gekauft, sondern auch mit Upgrades aufgewertet. Solche Karten lassen sich danach nicht mehr tauschen und sind an den eigenen Spiel-Account gebunden.

▶ **HEKTIK** | Überziehen solche Effekte das Bild, geht die Übersicht flöten. Trotzdem bleiben die Kämpfe gut kontrollierbar, auch dank des leicht erfassbaren Einheitendesigns.

▼ **SPEZIALATTACKE** | Manche Einheiten wie die Eismagierin beherrschen sekundäre Fähigkeiten. Diese löst der Spieler aber manuell aus.

BRECHER
Die Belagerungskrabbe, eine Feuer-Karte, ist eine Einheit der Größe L. Das bedeutet: verdammt groß.

entsprechend ausbalanciert seien, sodass man nicht etwa eine Art „Überkarte" kaufen könne. Für ein Spiel, das auf eine starke Turnier-Komponente setzt, wäre das auch fatal. Die Preise für Booster-Packs stehen natürlich noch nicht fest.

Karten werden getauscht – das gehört sich einfach so, denn es vervollständigt die eigene Sammlung. Das zu diesem Zweck ins Spiel integrierte Auktionshaus ist nur eine von vielen Sozialfunktionen neben dem üblichen Chat, Gilden-Support oder einer Ingame-Post. Aber auch die Dynamik einzelner, spontan zusammengewürfelter Spielergruppen ist wichtig: „Nach einer Mission wird ein Team nicht sofort getrennt, so wie man es von anderen Strategiespielen kennt. Sie bleiben zusammen und können sich, wenn sie wollen, direkt in die nächste Mission stürzen. Außerdem haben sie natürlich einen eigenen Chat-Kanal", erklärt Volker, der übrigens monatelang eine Gilde in **World of Warcraft** geleitet hat. Seufzend kommentiert er den Zeitaufwand: „Im Grunde genommen ist das so, als würdest du ein zweites Studio leiten."

Ist Battleforge damit enthüllt? Nein, noch nicht ganz – es gibt noch viele ungeklärte Fragen. Sicher ist beispielweise, dass es eine Art von Upgrade-System für Karten geben wird, Details verschweigt man aber noch. Auch meinen wir, in einem Nebensatz etwas von „Items" vernommen zu haben, doch weiter kommentieren wollte man dazu nicht. Und der komplette PvP-Teil von **Battleforge** ist ebenfalls noch ungewiss, bis auf die Tatsache, dass es ihn definitiv geben wird.

So. Nun sind Sie auf dem aktuellsten Stand, liebe Leser. Und damit gehören Sie zu den weltweit ersten Menschen überhaupt, die beim spannenden Thema **Battleforge** mit Wissen prahlen können. ❑

ERSTEINDRUCK

Felix Schütz



Ein wenig Skepsis kann ich nicht leugnen. Etwas so Ungewöhnliches wie **Battleforge** gab es immerhin noch nicht. Kräftig Lob austeilen will ich trotzdem: Für EA Phenomic und ihr mutiges Konzept, aber auch für EA selbst, die mit **Battleforge** ein Spiel fördern, das jenseits von **Need for Speed** und C&C auf Innovation anstelle großer Markennamen setzt. Die Ideen hinter diesem Spiel haben jedenfalls Hand und Fuß. Ob das genügt, um Spieler etwa zum Kauf von Booster-Packs zu überzeugen? Falls ja, ist **Battleforge** schon jetzt eines der wichtigsten Strategiespiele der kommenden Jahre.

ENTWICKLER: **EA Phenomic**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **2008**



EINGEKREIST | Die New Yorker Polizei unterstützt die Black Watch. Wenn ein Gesetzeshüter Sie entdeckt, funkt er das ans Militär weiter. Außer natürlich, Sie räumen ihn aus dem Weg.

ERWISCHT | Wenn die Black Watch Alex entdeckt, ist Flucht manchmal die bessere Lösung.

WIDERSTAND IST ZWECKLOS | Alex Mercer saugt seine Gegner in sich auf, um deren Gestalt anzunehmen und ihr Wissen zu erlangen.

Prototype

Von: Sebastian Weber

Die GTA-Reihe ist zu harmlos? Prototype setzt die Gewaltmesslatte ein gutes Stück höher.

AUF DVD
• Video zum Spiel

Menschenfressende Zombies greifen eine Stadt an. Mutanten werden von der Regierung gejagt. Ein Held, der sein Gedächtnis verloren hat, macht sich auf, Licht in seine Vergangenheit zu bringen. Das sind drei verschiedene Storylines, die man schon tausendfach gesehen hat, sodass sie mittlerweile nur noch ein gelangweiltes Gähnen bei den Spielern hervorrufen. Radical Entertainment vermischt für sein **GTA**-inspiriertes Action-Adventure **Prototype** diese drei Geschichtsstränge. Heraus kommt ein vielversprechendes, aber brutales Abenteuer.

Ein Virus hat New York befallen und die Bewohner der Ostküstenmetropole in menschenfressende Untote verwandelt. Nur Alex Mercer, der Held von **Prototype**, hatte Glück im Unglück: Zwar hat er keinen Schimmer mehr, wer er ist oder woher seine übernatürlichen Fähigkeiten kommen, aber er streift immerhin nicht so instinktgetrieben wie der Großteil der mutierenden Bevölkerung durch die verwüsteten Straßen Manhattans. Nicht nur die verwesenden Monster wollen Alex ans Leder. Die Black Watch, eine Spezialeinheit der Regierung, hat ihre Zelte in New York aufgeschlagen, um die Epidemie einzudämmen. Auch Alex steht auf deren Abschussliste, so kämpft er nicht nur gegen hirnlose Menschenfresser.



RUHIG BLEIBEN | Dank defensiver Superkräfte behalten Sie selbst unter Beschuss einen kühlen Kopf.

TRAGISCHER HELD

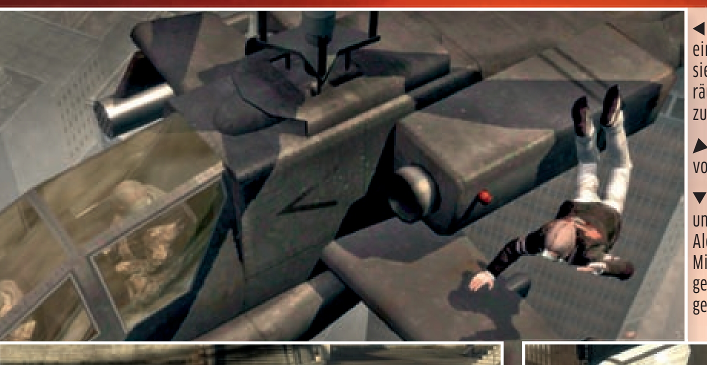
Alex Mercer hat Pech. Zur falschen Zeit am falschen Ort und schon jagen ihn Zombies und das Militär. Gut, dass er auf neu gewonnene Superkräfte zurückgreifen kann.

Im sogenannten Monstrositätenkabinett treffen Sie auf die typischen Zombies, wie man sie aus Filmen kennt. Langsam, dumm, gar willenlos schlurfen sie auf Alex zu. Einzeln stellen sie keine Gefahr dar. Treffen Sie allerdings auf eine große Gruppe, ist Vorsicht angesagt, damit Sie nicht zu Boden gerissen werden. Sie stoßen auch auf extrem mächtige Vertreter der blutrünstigen

☛ Lesen Sie weiter auf Seite 64.

PROTOTYPE IM ÜBERBLICK

- **GTA**-inspiriertes Open-World-Spiel
- Ein Virus hat New Yorks Bevölkerung in Zombies verwandelt, den Helden mutieren lassen. Das Militär versucht, die Epidemie einzudämmen.
- Held besitzt Superkräfte à la **X-Men**
- Spielverlauf erinnert an eine Mischung aus **Assassin's Creed**, **GTA**, **Matrix** und Marvel-Comics
- Richtet sich an erwachsene Spieler, Kämpfe fallen extrem blutig aus



◀ **SPRINGEN** | Helikopter stellen als Gegner ein echtes Problem dar. Wie gut, dass Sie sie mit ganz einfachen Mitteln aus dem Weg räumen: Von einer Fassade springen Sie zunächst auf den Heli.

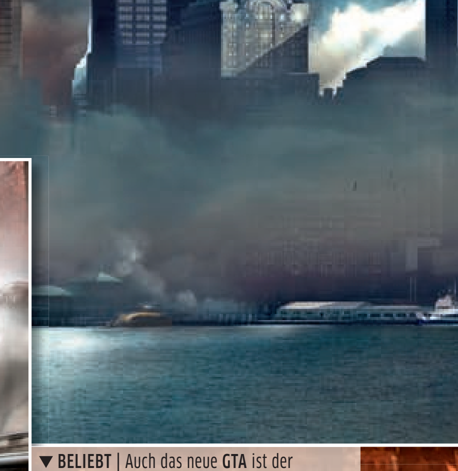
▶ **FESTHALTEN** | Dann arbeiten Sie sich vorsichtig zum Cockpit vor ...

▼ **FLIEGEN** | ... werfen die Piloten über Bord und kapern so den Luftkoloss, vorausgesetzt Alex hat die Fähigkeit, das Ding zu steuern. Mit Panzern und anderen großen Fahrzeugen verfahren Sie übrigens am besten genauso.

▼ **NICHT NEU** | Diese Art, sich Fahrzeuge zu schnappen, hat aber nicht Radical Entertainment erfunden. Bereits **Just Cause** (2006) und das noch nicht erschienene **Mercanaries 2** (siehe unten) bieten vergleichbare Aktionen.







▼ **BELIEBT** | Auch das neue **GTA** ist der Metropole New York nachempfunden. Zwar ist Liberty City eine fiktive Stadt, Straßenzüge wie dieser erinnern aber an das reale Vorbild. Entwickler Rockstar Games ändert jedoch hier



▲ **VERWÜSTET** | Der Time Square in **Prototype** erinnert an ausschweifende Silvesterpartys. An dem Chaos sind die Zombiehorden und die Scharmützel mit der Black Watch schuld. Im Vergleich mit dem Original (links) erkennt man einige Gebäude und Strukturen wieder.

◀ **VORLAGE** | Mit Leuchtreklamen und Plakaten zugekleistert, gehört der Time Square zu einem der bekanntesten Orte New Yorks. Gebäude wie der schmale Wolkenkratzer in der Mitte tauchen auch in **Prototype** auf. Kein Wunder, die Entwickler bauen New York anhand des Originalvorbildes nach.





◀ **SCHLEICHER** | Verschiedene Sichtmodi hat **Splinter Cell** populär gemacht. Ohne Nacht- und Wärmesicht kommt Sam Fisher heute nicht mehr aus.

▼ **LÄUFER** | Alex Mercer nutzt ebenfalls unterschiedliche Filter, um infizierte Bürger auszumachen.

◀ **KLETTERMAX** | **Spider-Man 3** (2007) bietet ein frei begehbares Manhattan und lässt Sie jedes Gebäude erklimmen. Auch Weitsprungrekorde stellt die freundliche Spinne von nebenan locker auf.

AUF DER FLUCHT | Alex Mercer kraxelt die Hochhäuser zwar nicht so elegant hinauf wie Spider-Man, im Grunde stimmen die Fähigkeiten aber überein. Da es kaum Innenlevels gibt, sondern die Stadt als Spielplatz ausreichen muss, kommt das sehr gelegen.

◀ **TRADITIONELL** | **Grand Theft Auto 4** nutzt keinen Sci-Fi-Schnickschnack. Konventionelle Waffen wie Pistolen, Gewehre oder Raketenwerfer genügen Nico Bellic völlig.

▼ **SCHLAGFERTIG** | Alex Mercer setzt im Kampf vor allem auf seine Spezialkräfte. Die Black Watch wiederum auf Schusswaffen, zudem unterhält sie Militärbasen. Diese errichtet sie in Gebieten, die sie von den Zombies zurückerobert.

◀ **SPITZ** | Die „Ground Spikes" der Hunter sind auch in Mercers Händen eine mächtige Waffe. Selbst Autos zerlegen die aus dem Boden schnellenden Stacheln ohne Probleme.

▲ **SCHARF** | Fieser wirken die rasiermesserscharfen Spitzen gegen Menschen und Zombies. Was die USK wohl zu solchen Szenen sagt? Selbst erwachsene Spieler sollten sich darauf einstellen, dass **Prototype** in Deutschland dem einen oder anderen Schnitt zum Opfer fallen könnte.



ENTDECKT | Drohnen durchstreifen die Stadt. Entdecken sie Alex, rufen sie rasch kampfstarke Verstärkung auf den Plan.

MENSCHENAUFLAUF | Die künstliche Intelligenz der Bevölkerung flüchtet in solchen Gefahrensituationen – meistens.



RÜCKSICHTSLOS | Mercer greift hin und wieder auf konventionelle Schusswaffen zurück, die meiste Zeit jedoch zerlegt er seine Gegner fachgerecht mit seinen rasiermesserscharfen Klauen.

Gattung: auf die sogenannten Hunter. Die jagen Alex, wenn es sein muss, durch die gesamte Stadt und schlagen mit mächtigen Angriffen wie dem „Ground Spike" um sich. Dabei treiben sie ihre Faust in den Boden, wodurch in der unmittelbaren Umgebung tödliche Stacheln aus dem Boden brechen – das Ende für Alex, Passanten, Autos und alles, was sich an der Stelle befindet. Wie praktisch jedoch, dass auch Sie diese Fähigkeit lernen können.

Alex sitzt nicht wie das Kaninchen vor der Schlange, sondern hat allerlei Tricks auf Lager, um sich zu wehren. Durch seine Mutation verändert er ruck, zuck seine Gestalt. So verwandelt er seine Arme zum Beispiel blitzschnell in Klauen oder in die „Whip Fist"-Form, dann nehmen seine Unterarme eine beachtliche Länge an. Damit metzelt er sich durch die Gegnerhorden. Wem das zu abgedreht ist, der greift optional zu Schusswaffen, die Sie der Black Watch abnehmen. Der Virus bringt noch andere Vorteile für Alex mit sich: Er verfügt plötzlich über enorme Kraft und schleudert Autos wie Spielzeug durch die Luft. Oder er rennt Häuserfassaden empor und überbrückt gigantische Weiten mit einem beherzten Sprung. Oder er verwandelt seine Gliedmaßen in stabile Schilde und seine Haut in einen Steinpanzer, um weniger Schaden einzustecken. Die Möglichkeiten scheinen grenzenlos. Hinzu kommt, dass sich Alex seiner Umgebung anpasst.

> „Wir arbeiten gerade hart an einem Koop-Modus."
>
> Tim Bennison, Produzent bei Radical Entertainment

Besiegen Sie etwa einen der stärkeren Zombies, auf den Sie im späteren Spielverlauf treffen, saugen Sie ihn und somit seine Begabungen sowie sein Wissen in sich auf. Aber nicht nur Zombies lassen sich – extrem blutig in Szene gesetzt – einvernehmen, auch die Soldaten der Black Watch verschwinden rückstandslos in Alex' Körper: Wollen Sie Helikopter fliegen? Schlüpfen Sie einfach in die Haut der Piloten und erlangen Sie so deren Fähigkeiten. Möchten Sie in eine der vielen Militärbasen eindringen? Verwandeln Sie sich in den Kommandanten, so kommen

INTERVIEW MIT **JÜRGEN HILSE VON DER USK**

„Wir spielen die Titel in der Regel komplett durch."



JÜRGEN HILSE ist Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden.

PC Games: Mancher Publisher scherzt hin und wieder, dass die Freigaben der USK tagesformabhängig seien. Inwieweit trifft das zu oder wie fix und somit nicht interpretationsanfällig sind die Richtlinien?

Hilse: „Zunächst einmal will ich feststellen, dass es natürlich klare Kriterien für die Alterseinstufung von Computerspielen gibt. Aber sie müssen immer auf das konkrete Spiel angewendet und interpretiert werden. Das ist die Aufgabe der Gutachterinnen und Gutachter. Ich glaube, wir haben eine einheitliche Auslegung der Kriterien, aber es liegt in der Natur der Sache, dass es unterschiedliche Auffassungen über die Alterseinstufung eines Computerspieles geben kann."

PC Games: Ist es für einen Publisher möglich, ein Spiel so zu präsentieren, dass die harten Szenen an der USK vorbeigeschleust werden?

Hilse: „Nein, das ist nicht möglich, da die Spiele zum einen nicht durch den Anbieter präsentiert und zum anderen in der Regel komplett durchgespielt werden. In den Prüfgrundsätzen ist vorgeschrieben, dass der Anbieter zusätzlich zum Datenträger weiteres Material wie etwa Walkthroughs beifügen muss, um zu gewährleisten, dass sich die Tester der USK das komplette Spiel erschließen können. Ist das nicht der Fall, gelangt ein Spiel nicht in die Prüfung."

PC Games: USK und BPjM werden von Spielern gerne als Zensurbehörden an den Pranger gestellt. Weisen Sie die Publisher darauf hin, was sie aus den Spielen entfernen sollte?

Hilse: „Ich will diese Gelegenheit nutzen und ausdrücklich feststellen, dass die Gutachterinnen und Gutachter oder auch ich als Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden grundsätzlich keine Schnittauflagen aussprechen oder verhängen. Wenn der Anbieter eine andere als die getroffene Alterseinstufung anstrebt und dazu Veränderungen vornimmt, liegt das allein in seiner Verantwortung. Wir prüfen dann erneut, eventuell mit einem anderen Ergebnis."

PC Games: Spielen Sie eigentlich auch selbst?

Hilse: „Ja, aber inzwischen eher gelegentlich. Zurzeit: **Uncharted** (Playstation 3)."

[das komplette Interview finden Sie auf pcgames.de]

KOLLATERALSCHADEN | Die Black Watch geht erbarmungslos gegen die mutierte Bevölkerung vor – koste es, was es wolle.

SCHLAGFERTIG | Alex geht effektiv gegen seine bestens ausgerüsteten Widersacher vor.

Sie unbemerkt rein und erlangen die Kenntnisse über Zugangscodes und andere nützliche Dinge.

Das frei begehbare Manhattan unterteilt Radical in drei Zonen: In den infizierten Bereichen herrscht das pure Chaos; brennende Autos, zerdepperte Schaufenster und verfallene Gebäude bestimmen das Bild. Wenige Meter weiter schlendern Passanten in Zone 2 sorglos an den Geschäften vorbei und dienen Alex als Deckung. Denn der Gestaltenwandler taucht dort spielend unter und versteckt sich vor aufdringlichen Black-Watch-Mitgliedern. Das dritte Areal kontrolliert das Militär. Im Verlauf der Story verschwimmen die Grenzen zwischen Gut und Böse, denn Sie greifen allen Fraktionen unter die Arme, je nachdem wie Ihre Missionsziele lauten. Auf diese Weise erfahren Sie mehr und mehr über die Geschichte von **Prototype**, das sogenannte Netz der Intrigen. Wichtige Informationen präsentiert **Prototype** in Videoschnipseln, die sich allmählich zu einem komplexen Storygeflecht zusammenfügen, ähnlich einem Spinnennetz. Dabei überlassen es die Entwickler Ihnen, wie tief Sie in die Materie eindringen wollen.

Das virtuelle Manhatten flimmert teils beeindruckend über den Bildschirm. Gerade die Physik- und Ragdoll-Effekte beherrscht die Titanium-Engine, eine Eigenentwicklung von Radical, überraschend gut. Hier und da wirken Gebäude aber noch zu steril, zu sehr wie eine Filmkulisse. Dafür sind die Straßen belebt und die KI der Passanten realistisch. Das geht sogar so weit, dass Schaulustige bei Kämpfen stehen bleiben und Fotos machen, statt um ihr Leben zu rennen. Der Rest erinnert ans große Vorbild **Grand Theft Auto**. **GTA**-inspiriert war Radicals **Scarface: The World is Yours (dt.)** auch. Doch war das eher halbherzig „zusammengeklaut", denn viele Fehler und Design-Mängel trübten den Spielspaß. Eine schmerzliche Lektion, aus der die Entwickler offensichtlich gelernt haben. ❑

ERSTEINDRUCK

Sebastian Weber



Radical Entertainments Konzept überzeugt mich, skeptisch bin ich aber trotzdem. Mit ihrem Open-World-Titel **Scarface (dt.)** haben die Kanadier nicht gerade bewiesen, dass sie große Spielwelten meistern. Das Thema Gewalt dürfte in Deutschland ein Problem darstellen. Dennoch: Potenzial hat Alex' Abenteuer allemal.

ENTWICKLER: **Radical Entertainment**
ANBIETER: **Vivendi Games**
TERMIN: **4. Quartal 2008**

DAS KOMMT MIR BEKANNT VOR

Radical Entertainment bedient sich hemmungslos bei anderen Spielen und Filmen – und gibt das sogar selbst zu. Anhand von drei Beispielen zeigen wir, welche Features Ihnen vertraut vorkommen sollten:

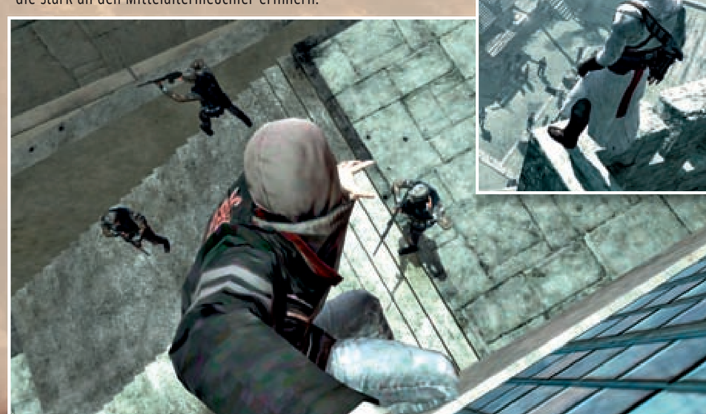


◀ **GESTALTWANDLER** | Die Agenten aus der Filmreihe **Matrix** machen es vor. Auch Engel Bob aus **Messiah** (2001) kann es: In jeden beliebigen Menschen schlüpfen, um Aussehen und Fähigkeiten zu bestitzen.

◀ **SUPER, MANN** | Für Alex Mercers Kräfte bedienen sich die Entwickler frech aus dem Marvel-Universum und mischen verschiedene Helden.

▶ **UNAUFFÄLLIG** | Genau wie Altair aus **Assassin's Creed** verschmilzt Alex Mercer mit seiner Umwelt. Er taucht in Menschenmassen unter, nutzt sie als Deckung – ein moderner Assassine mit Superkräften.

▼**ALTAIR, BIST DU'S?** | Nicht umsonst hat Mercer einige Posen drauf, die stark an den Mittelaltermeuchler erinnern.





TEAMWORK | Die Aliens brechen durch. Gemeinsam mit zwei weiteren Marines versucchen Sie, den Durchgang zu sichern.

Aliens: Colonial Marines

Von: Ansgar Steidle

Ein Spiel mit Marines von Gearbox ohne grüne Wiesen und Alliierte? Hier jagen Sie schleimige Aliens zum Teufel. Hoooaaa!

ALIEN

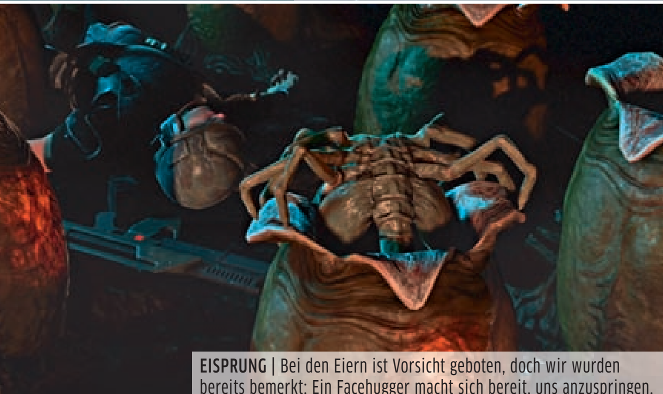
Die Außerirdischen sind äußerst agressiv, flink und absolut tödlich.

H.R. Giger, oder ausgeschrieben Hans Rudolf Giger, erschafft Alpträume. Vor allem der Film **Alien** von 1978, für dessen visuelle Effekte der Künstler einen Oscar erhielt, brachte die düsteren Werke des Schweizers Baujahr 1940 dem breiten Publikum näher. Abgesehen von Literatur, Bildern und Skulpturen finden sich als von seinen Visionen inspirierte Werke inzwischen sechs Kinofilme, Motive auf Schallplatten und E-Gitarren, eine Giger-Bar in Chur, Schweiz, bei Desgin-Möbeln – sowie Computerspielen. Für den PC wohl zuletzt im Jahr 2001 mit dem Titel **Alien vs. Predator 2**.

Wer den zweiten Kinofilm Alien: Die Rückkehr kennt, weiß: Als der Kontakt zur Kolonie auf dem Planeten LV-426 abbricht, landen dort zwei Truppentransporter, in einem die einzige Überlebenden der ersten Begegnung mit den schleimigen, säurehaltigen Aliens: Ellen Ripley. Wie Gearbox-Vize-Chef Brian Martel verriet, spielt man diese zweite, im Film vernachlässigte Truppe US-Marines, erlebt trotzdem eine komplett eigenstän-


LANDUNGSSCHIFF | Wer die Filme kennt, stößt immer wieder auf bekannte Elemente. Hier: Das Transportschiff aus Aliens: Die Rückkehr


ÜBERRASCHUNG! | Keine Chance, auszuweichen! Teils wechselt das Spiel in den Nahkampf-Modus, in welchem wir die richtigen Tasten drücken müssen.


EISPRUNG | Bei den Eiern ist Vorsicht geboten, doch wir wurden bereits bemerkt: Ein Facehugger macht sich bereit, uns anzuspringen.

VERTEIDIGUNGSANLAGEN | Die Marines bedienen sich diversem militärischem Gerät wie solcher Selbstschussanlagen.

dige Handlung. Das bedeutet auch: Zwar erkennen Sie viele Elemente wieder, treffen aber keine der bekannten Charaktere.

Gearbox, die Entwickler von Brothers in Arms gehen mit **Aliens: Colonial Marines** weg von dem realistischen Taktik-Shooter hin zu einem actiongeladenen Grusel-Schocker, in dem Sie – selbstverständlich – zusammen mit anderen Marines gegen die Alienbrut ums Überleben kämpfen. Zwar herrscht ebenfalls militärische Disziplin und Befehle erteilen Sie per simplem Tastendruck, doch das waren dann auch schon die Parallelen zu **Brothers in Arms**. **Aliens** läuft viel mehr ab wie ein Film, erzeugt Gänsehaut – die blitzschnellen Aliens sind ganz andere Gegner als menschlciche Soldaten, haben immer Überraschungen parat, gehen nicht in Deckung oder stürmen lediglich frontal auf den Spieler zu. Die Monster sind wirklich agil, springen von Absatz zu Absatz, hangeln sich von der Decke, springen aus Schächten, kennen keine Angst und gehen schnurstracks auf die erste Bedrohung los.

Ein Soldat steht in einem Gang, lauscht nach jedem verräterischen Geräusch, Kratzen, Schaben, der Alien-Brut. Dampf strömt aus einem Lüftungsgitter, das Licht flackert, schwer atmend, das Gewehr im Anschlag und sichtlich nervös schreitet er auf das Ende des Gangs zu. Ping! Der Bewegungsmelder reagiert, etwas kommt auf ihn zu … plötzlich ziehen ihn schwarze Klauen hinauf zur Decke, aus dem Lüftungsschacht dringen erstickte Schreie, die Waffe fällt zu Boden. Solche Filmsequenzen und viele vorgesehenen Ereignisse intensivieren das Spielerlebnis. Dazu zählen Nahkampfeinlagen, in denen Sie mit den Biestern ringen und im richtigen Moment die angezeigte Taste drücken müssen. Den Bewegungsmelder gab es bereits bei den alten **Alien**-Spielen, allerding dort als Teil Ihres Interfaces, also immer im Blick. Nun müssen Sie das Gerät extra zücken, prüfen zwischendurch immer wieder die Umgebung und sind derweil wehrlos. Und: nicht immer sind Ihre Kollegen bei Ihnen … ❑

ERSTEINDRUCK

Ansgar Steidle



Interaktive Kampfsequenzen, Teamplay, Automatikgeschütze? Ich hoffe, das Spiel wird nicht zu sehr auf Action-Spektakel getrimmt und bekommt daneben noch eine gute Portion beklemmende Atmosphäre eines alten **Alien vs. Predator** und Schockeffekte in der Liga eines **F.E.A.R.** (dt.) spendiert – das ist für mich bei Gigers Aliens ein Muss, sonst wird es der künstlerischen Vorlage einfach nicht gerecht!

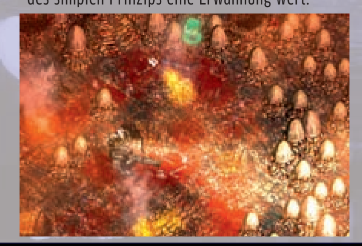
ENTWICKLER: Gearbox
ANBIETER: Sega
TERMIN: 2009

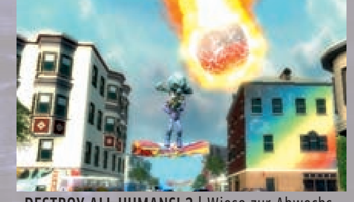
ALIENS ALTERNATIV

Über die Alien-Filmreihe müssen wir wohl kaum mehr Worte verlieren, oder? Deshalb hier ein paar andere, derzeit erhältliche Titel mit fiesen Außerirdischen:

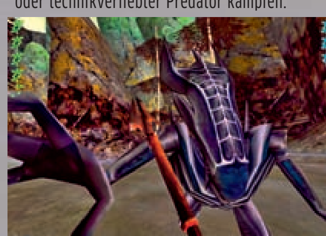
Es muss nicht immer gruselig sein. Hier eine kleine Auswahl mit möglichst großer Bandbreite, von Splatter-Dauergeballer über Humorvolles bis zu – naja, dann doch Gruseligem.

ALIENSHOOTER 2 | Zugegebenermaßen ein wenig nervenaufreibender Low-Budget-Titel, bei dem Sie von schräg oben auf Ihren Kämpfer blicken und tausende Aliens wegballern, Gegenstände und Upgrades einsammeln. Trotz des simplen Prinzips eine Erwähnung wert.




DESTROY ALL HUMANS! 2 | Wieso zur Abwechslung nicht mal die Erde vernichten? Bei diesem satirischen Klischee-Actionspiel verteilen Sie als Interstellarer-Eindringling Analsonden, flüchten vor vollkommen in schwarz gehüllte Spezialagenten und bereiten die Invasion der Erde vor – leider nur auf Konsolen.

ALIEN VS. PREDATOR 2 | Der bereits 2001 erschienene Grusel-Shooter setzt zwar schon Staub an, glänzt aber mit dichter Gänsehaut-Atmosphäre. Zudem dürfen Sie im Mehrspielerteil auch als äußerst agiles Alien oder technikverliebter Predator kämpfen.




MODERNE KRIEGSFÜHRUNG | **Guerilla** spielt 50 Jahre nach den Vorgänger-Ereignissen. Maschinen haben sich entwickelt.


ÜBER DIE SCHULTER | Die Perspektive mit Sicht auf den Helden unterstreicht die neue, charakterbetonte Geschichte.


GUCKUCK | Nach Gefechten schleichen Soldaten durch physisch korrekt kullernde Trümmer und suchen Überlebende.


VORTEILE VERSCHAFFEN | Fahrzeuge wie dieses gehören zur festen Spielausstattung. Der Gegner hat darauf auch Zugriff.

Red Faction: Guerillla

Von: Thomas Weiß

Sich dem „Open World"-Konzept fügend, lässt die Serie wohl endlich ihre Spieler frei.

SPLITTERGRUPPE

Die GeoMod-Technologie sollte die Shooter-Reihe von anderen abheben: Versperrt eine Wand den Weg, so sprengt man sie einfach weg. Damit wurde geworben, das war der Plan. Er funktionierte nicht. Lediglich vorgefertigte Stellen ließen sich einbrechen. Spannend wie Warten auf verspätete Züge. Eine Physik-Revolution dieses Kalibers blieb **Half-Life 2** vorbehalten.

Red Faction, die Dritte. Zerstörbare Umgebung, die Dritte. Nichtigkeit, die Dritte? Vielleicht nicht. Statt einzelne Stellen der Karte Skripts zu unterwerfen, nach denen genau hier und dort eine Wand zum Wegmeißeln steht – statt das System wieder einem solchen aufgesetzten Unsinn auszuliefern, reißen die Entwickler Mauern ein: Hinfort mit punktgenau platzierten GeoMod-Besonderheiten, der Spieler soll die Level-Architektur neu gestalten können, wann immer er den Drang oder die Notwendigkeit verspürt.

Womöglich wird Teil 3 der Herausforderung der Nichtlinearität endlich gerecht. Weil er richtige Entscheidungsfreiheit lässt und nicht vom Backcover-Text genährte Illusion. Weil er sich anfühlt wie **Crysis** – mit seinen offenen Umgebungen und mehreren Annäherungsmöglichkeiten an verschanzte Gegner. Weil er Fahrzeuge bereitstellt, damit Laufwege nicht langweilen. Weil er durch Schulteransicht gefühlt größer wirkt.

In der Vorschauversion demonstrierte man Spielszenen, aus denen die Entstehung des Untertitels hervorging: Guerilla-Kämpfer sind meist jene, die wegen ihres spärlichen Militär-Equipments die Umgebung für sich nutzen müssen: zum Verminen, zum Verschanzen, zum Überleben eben.

In **Red Faction 3** bekriegen sich Mitglieder einer Widerstandsgruppe mit den Ausbeutern der Minenarbeiter, die Grenzen sind dem kleinen Planeten Mars entsprechend eng abgesteckt, „dreckig" wirken Scharmützel: etwa wenn Sie die Dächer eines Hauses mit Granaten in die Luft jagen, weil Schützen dahinter aus der Deckung feuern. ❑

ERSTEINDRUCK

Thomas Weiß



Jahrelang hat sich Volition verschätzt und verzettelt. Nun, mit dem dritten Teil, scheint es endlich gut zu werden. Dieses Terraforming-Modell mit einer gänzlich veränderbaren Planetenoberfläche, wo sich installierte Verteidigungsstellungen im Spieler-Tempo stückchenweise wegbomben lassen – diesem System rechne ich höhere Beliebtheitschancen aus als dem straffen, als frei deklarierten Leveldesign von früher. Der sanfte **GTA**-Stempel steht **Red Faction 3** bislang gut; jetzt nur nicht die Tore zur Feature-Flut öffnen, das bringt Unglück!

ENTWICKLER: **Volition**
ANBIETER: **THQ**
TERMIN: **Ende 2008**

MAHNMAL | Auch im Überwachungsstaat des Jahres 2072 ziert die Freiheitsstatue noch New York.

STATUS | Sie dürfen in der Vergangenheit natürlich nicht zu viel verändern. Sinkt dieser Balken zu sehr, bricht die Simulation ab.

GRÜNSTICH | Jake ist in Roses Loft. Nein, die Dame hat kein Faible für grüne Fenster – im Simulator färbt sich das Bild derart. Wir verstecken uns, um ein Gespräch zu belauschen.

SCHEMENHAFT | Die Konturpersonen (Vergrößerung) setzt Silver Style ein, um nicht ansprechbare Personen anzuzeigen. Das Stilmittel stieß in der Redaktion auf geteiltes Echo – was meinen Sie?

TRANK | Die Perspektive wechselt oft – passend zum Comic-Stil und meist gelungen! Hier reicht Jake der schwachen Rose etwas Wasser.

Goin' Downtown

AUF DVD
• Video zum Spiel

Von: Christian Burtchen

New York, 2072. Jake McCorly, Cop. Rose, Prostituierte. Sie stirbt. Er versucht, aufzuklären.

RÄTSELHILFEN

Um Ihnen das Knobeln in **Goin' Downtown** zu erleichtern, gibt es – seit **Geheimakte Tunguska** fast Standard im Genre – eine Hotspot-Anzeige. Jakes Tagebuch listet auf, was er erlebt und noch zu erledigen hat. Gut, um sich zu erinnern – und bei Bedarf lässt sich darüber auch in drei Stufen eine Lösung für alle Rätsel im Spiel anzeigen. Speichern ist natürlich jederzeit möglich.

Hätte Frank Miller (**Sin City**) Adventure-Drehbücher geschrieben, vielleicht wäre das Skript zu **Goin' Downtown** dabei herausgekommen. Die Handlung des düsteren Abenteuers: Der New Yorker Polizist Jake McCorly – einsam, tablettenabhängig, erfolglos – findet eines Tages vor seiner Haustür eine unbekannte Frau. Er spricht sie an – sie scheint verwirrt, weiß kaum mehr als ihren Namen. Er bietet ihr an, sich bei ihm auszuruhen. Als Jake aufwacht, ist das Fenster offen – und auf dem Asphalt darunter ihre Leiche. Mord? Selbstmord? Es liegt an Jake – und damit an Ihnen –, das herauszufinden.

Für das ambitionierte Projekt zieht Silver Style Entertainment (Everlight) alle Register. Zu den Sprechern zählen die deutschen Stimmen von Will Smith, George Clooney, Antonio Banderas, Nicole Kidman und Jennifer Lopez. Das funktioniert in Monologen außerordentlich gut, Gespräche wirken trotz des eingesetzten Dialogregisseurs teilweise künstlich. Auch grafisch liegt **Goin' Downtown** weit vorne, sowohl technisch als auch ästhetisch. Sinnvolle Kamerawechsel sorgen für Dynamik – nur bei den Lauf- und Sprachanimationen besteht noch Handlungsbedarf, und einige Perspektiven wirken derzeit übertrieben extrem.

Wichtiger als derlei äußere Faktoren sind natürlich die Spielmechanik, die Geschichte, die Rätsel. Gut gefällt uns, dass **Goin' Downtown** den Schwierigkeitsgrad langsam steigert und nach und nach neue Schauplätze zugänglich sind. Ein Tag-Nacht-Wechsel und Beleidigungsduelle sorgen für zusätzliche Herausforderung. Das besondere Feature von **Goin' Downtown** ist der Simulator, mit dem Sie in die Vergangenheit zurückreisen (siehe Bild ganz oben). **Goin' Downtown** hat, so viel steht nach einigen Stunden Spielzeit fest, viele gute Elemente – wenn es zum Release wirklich poliert wird und die Rätsel stimmen. ❑

ERSTEINDRUCK

Christian Burtchen



Es gibt kein Buch, das ich so oft gelesen habe wie **1984**. Die Stimmung von **Goin' Downtown** hat es mir daher echt angetan. Bis zur Veröffentlichung braucht das triste Abenteuer allerdings noch etwas Feinschliff – ich hoffe, dass Publisher TGC aus dem **War Leaders**-Debakel (Seite 116) gelernt hat.

ENTWICKLER: **Silver Style Entertainment**
ANBIETER: **The Games Company**
TERMIN: **15. Mai 2008**



FEUERKRAFT | Hochgerüstet und gefährlich: Gut gepanzert und mit Hochleistungs-MG britzelt unser Held ganze Gegnerhorden weg.

Fallout 3

Von: Michael Schnelle

Kein militanter Briefträgerstreik, sondern knallharte Endzeit: Postnuklear geht's in Fallout 3 zu. Wir waren auf Stippvisite.

IM ÜBERBLICK

- Postnukleares Szenario, das sich perfekt in die Welt der Vorgänger einpasst.
- Allumfassendes Charaktersystem ermöglicht unterschiedlichste Helden.
- Clevere Gegner, die selbst nach neuen Waffen suchen.
- Echtzeit-Kampfsystem, das sich jederzeit pausieren lässt.
- Hund als ständiger Begleiter. Fungiert auch als „Suchmaschine" nach Waffen und Nahrung.
- Missionen lassen sich immer auf mindestens zwei Arten lösen.
- Tiefgründigere Story als **Oblivion**.

Womit beginnt jedes menschliche Leben, aber kaum ein Computerspiel? Genau, mit der Geburt. Doch in einem abgedunkelten Konferenzraum mitten in München geschieht genau das: Ein Held wird vor den Augen der Spielepresse geboren. Der Geburtshelfer: Pete Hines, Bethesdas PR-Chef, der uns die allererste Spielszene aus **Fallout 3** präsentiert. Man sieht eine verschwommene Gestalt in OP-Kleidung und eine Stimme fragt: „Ist es ein Junge oder Mädchen?" und schon ist der Spieler an der Reihe. In einer animierten Sequenz wählt er das Geschlecht seines Helden und auch das Aussehen. Erst dann klärt sich der Blick auf den Sprecher: der eigene Vater, der, oh Wunder, seinem Sohn frappierend ähnlich sieht. Die Stimme des Vater stammt übrigens von Liam Neeson höchstpersönlich, ob in der deutschen Version der Original-Synchronsprecher zu hören sein wird, steht derzeit noch nicht fest.

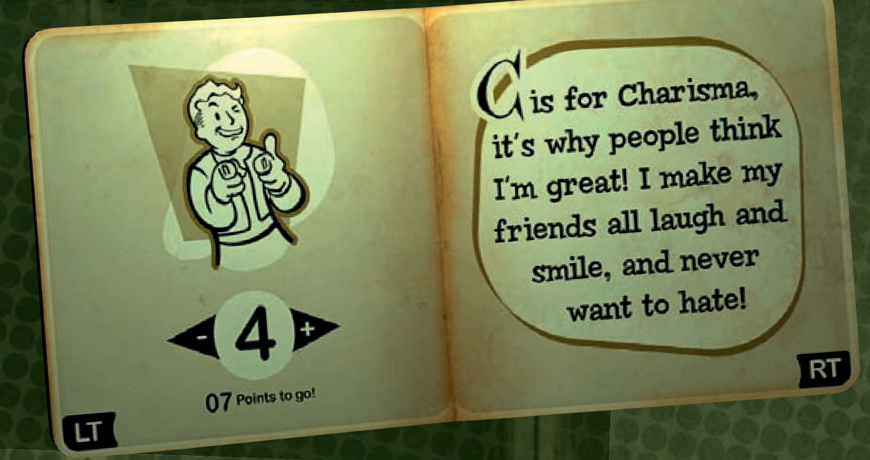
Kaum geboren, erlebt man schon den ersten Geburtstag, an dem der Held zusammen mit dem Spieler laufen lernt. Weitere Stationen der Kindheit folgen, in denen die grundlegenden Funktionen erlernt werden und im zarten Alter von 19 Jahren beginnt das eigentliche Spiel. Denn plötzlich ist Papa weg. Kaum vorstellbar, hat doch seit 200 Jahren kein Bewohner mehr den heimischen Bunker 101 verlassen. Wie die Welt sich draußen nach einem Atomkrieg in der 50iger-Jahren des letzten Jahrhunderts entwickelt hat, weiß niemand. Tja, Zeit, dass jemand das mal herausfindet.

> „Mein geliebtes Germany muss nicht auf die Collector's Edition verzichten."
>
> Peter Hines, PR-Chef Bethesda

Und dann beginnt das neue große Abenteuer, auf das Fans der **Fallout**-Reihe so lange warten mussten. Kaum hat man die ersten Schritte auf der Suche nach Papa gemacht, steht man auch schon mitten in Washington DC. Oder dem, was nach dem Atomkrieg noch davon übrig ist. In der Ferne erhebt sich die Kuppel des Kapitols, während Gräben, die stark an den Ersten Weltkrieg erinnern, die Stadt durchziehen. Dann folgt schon die erste geskriptete Sequenz, von denen es im fertigen Spiel zahlreiche geben soll. Unser Held stößt auf einem Schrottplatz auf eine Mörderbande, die den Besitzer der Blechverwertung umbringt. Nach einem kurzen Kampf machen sich die Banditen aus dem

CHARAKTERENTWICKLUNG

An der Charakterentwicklung der beiden Ur-**Fallouts** (siehe Kasten „Fallout – Die wahre Geschichte“, Seite 74) hat das Bethesda-Team zum Glück nur die Erschaffung des eigenen Helden geändert. Die funktioniert nämlich jetzt über vier Zeitsprünge vom Baby zum Erwachsenen. Die Punkte werden stilecht über ein „Bilderbuch“ ausgewählt, das der angehende Held in seinem Kinderzimmer findet (siehe Bild rechts).
Das bewährte S.P.E.C.I.A.L.-System bleibt aber erhalten. Die Buchstaben stehen für die Kerneigenschaften. Dazu kommen unzählige Talente, die sich sehr stark auf den Spielverlauf auswirken. So werden manche Gesprächsoptionen etwa erst dann möglich, wenn der „Leute beeinflussen“-Skill hoch genug ist. Ohne technische Fähigkeiten kann man auch keine Waffen ausschlachten und modifizieren. Nur hohe Charismawerte sichern einem die Gefolgschaft bestimmter Personen. Zudem hat man die Wahl, ob sich der Charakter als gut oder böse entwickelt. Das hängt komplett davon ab, wie man die Missionen abschließt.





HAND-HELD | Technik von morgen für heute: Der Pipboy 3000 ist ein sehr nützlicher Minicomputer, der auch noch als Radio dient.

ACHTUNG, RADIOAKTIV | Manche Gegner bringen einen zum Strahlen.

Staub, zurück bleibt ein Hund namens Dogmeat. Der erwählt flugs den Helden als neuen Herrn und weicht ihm fortan nicht mehr von der Seite. Vollautomatisch kämpft er mit, befolgt aber auch Befehle, sich aus Gefechten herauszuhalten oder gar selbstständig auf die Suche nach Waffen oder Nahrung zu gehen. „Er findet aber nur Sachen, die auch der Held hätte aufstöbern können“, erklärt Pete Hines. „Wir generieren keine besonderen Gegenstände für ihn.“ Findet Dogmeat nichts, kehrt er nach ein paar Spielstunden zu seinem Herrchen zurück.

Dann gibt es schon wieder einen Zeitsprung, Meister Hines lädt einen fortgeschritteneren Spielstand, um das Kampfsystem genauer zu erläutern. Und so befindet sich der Held plötzlich in einem düsteren Gebäude, in dem es vor Ghulen nur so wimmelt. Die gibt es in drei Kategorien: normal, wild und glühend. Während man mit normalen Ghulen unter Umständen sogar reden kann, greifen wilde Ghule sofort an. Die glühenden Artgenossen sind derart radioaktiv verseucht, dass sie ihrerseits wilde Ghule heilen können. Zudem verstrahlen sie mit ihren Attacken den Helden. Die Gefechte laufen dabei in Echtzeit ab. Man zielt wie in einem Shooter per Fadenkreuz aus der Egoperspektive, kann aber auch jederzeit in eine Von-hinten-Ansicht umschalten. Einzelne Gegner lassen

ZIELOBJEKT | Die Prozentangaben geben die Trefferwahrscheinlichkeit der Trefferzonen an.

DAS KAMPFSYSTEM

Gekämpft wird wie bei **Drakensang** in Echtzeit, die sich aber jederzeit pausieren lässt. Während dieser Pausen kann man über das sogenannte V.A.T.S.-Menü (Vault Tec Assisted Targeting System) seinen bis zu drei Begleitern inklusive Dogmeat (nach aktuellem Stand, die Zahl kann sich aber auch noch verringern) Befehle erteilen. Im selben Menü lassen sich bestimmte Bereiche des Gegners anwählen. Prozentanzeigen geben Hinweise auf die jeweilige Trefferwahrscheinlichkeit.
Wird die Hand oder Klaue des Feindes zerstört, kann er damit nicht weiterkämpfen. Ein Treffer in die Augen macht ihn blind. Allerdings benötigt der Held dafür Aktionspunkte, die sich während des Echtzeitkampfes wieder nach und nach aufladen. Ob getroffen wird oder nicht, hängt aber nicht von den Zielkünsten des Spielers ab, sondern wird „hinter den Kulissen“ ausgewürfelt.

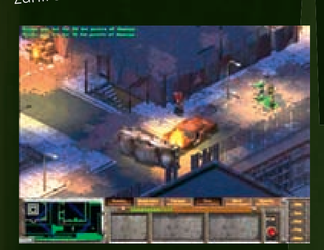
DIE FALLOUT-SAGA



Fallout: 1997 erschien der erste Teil der Rollenspielsaga. Damals machte man sich noch in isometrischer Grafik auf, um den Teil einer Wasserpumpe zu suchen. Daraus entwickelte sich eines der spannendsten Rollenspiele. Vor allem die große Freiheit, das allumfassende Charaktersystem und das einzigartige Flair brachten **Fallout** schnell eine treue Fanschar ein.



Fallout 2: Bereits ein Jahr später kam der Nachfolger, der alles noch besser, schöner und größer machen wollte. Grafisch gab es kaum Unterschiede, aber dafür war der Umfang mehr als doppelt so groß. Das ging allerdings auf Kosten der Qualität. Die Szenarien wirkten generischer, viele Missionen waren bemüht, aber nicht gut. Zudem litt zumindest die deutsche Version unter zahlreichen Bugs.



Fallout Tactics 2001, als alle Welt bereits begierig auf Teil 3 der Serie wartete, vertröstete Interplay die Fans mit dem Taktik-Ableger, der zwischen Teil 1 und 2 spielt. **Tactics** war weniger Rollenspiel, dafür erwartete den Spieler eine Abfolge von 20 Rundengefechten, die genauso langweilig wie grafisch mau waren. Schlecht animierte Helden mühten sich in zähen, gleich ablaufenden Schlachten.



Fallout Brotherhood of Steel: Dieser Titel erschien im Jahr 2004 nur für Playstation 2 und Xbox und markiert den Tiefpunkt der Reihe. Viel mehr als stupides Dauerballern auf dumme Gegner wurde nicht geboten. Und nach gefühlten tausend Ratten folgten tausend Ghule. Die langweilige und ziemlich hässliche Actionmetzelei im **Dark Alliance**-Stil fiel zu Recht bei Fans und Genrefreunden durch.

LEHREN AUS DEN FEHLERN VON OBLIVION

Vor **Fallout 3** hat Bethesda das Fantasy-Rollenspiel **Oblivion** entworfen. Vor allem die PC-Version löste heftige Kritik aus. Das lag an der sehr konsoligen Benutzeroberfläche, die deutsche Version war zudem in der ersten Fassung mäßig übersetzt und voller kryptischer Kürzel (siehe Bild rechts unten). Und trotz exzellenter Weitsicht erschien vielen das Fantasyreich leer und wenig tiefgründig.
Bei **Fallout 3** fließt deutlich mehr Arbeit in die Missionen, die allesamt auf mehrere Arten lösbar sein sollen. Zudem wird die Story erheblich dichter sein. Es soll statt Tausender mundfauler NPCs ein paar Hundert geben, die dafür aber allesamt mehr zu erzählen haben. Die Benutzeroberfläche wird zudem für den PC speziell angepasst.





FREUND UND HELFER | Ein Mann und sein Hund: Der zutrauliche Kerl heißt Dogmeat und schließt sich früh der Suche nach Papa an. Er findet sogar selbstständig Waffen.

sich so leicht erledigen. Was aber, wenn plötzlich eine ganze Horde Monster auftaucht und das Gefecht unübersichtlich zu werden droht? Dann schaltet man am besten das V.A.T.S.-System (Vault-Tec Assisted Targeting System) ein. Sofort pausiert das Spiel und man kann in Ruhe alle Gegner ausmachen. Zusätzlich wird auf die Körperteile der Feinde die entsprechende Trefferwahrscheinlichkeit projiziert. Wer direkt darauf zielt, kann vermeintlich überlegene Feinde ausschalten, indem er ihnen zum Beispiel den Waffenarm wegschießt oder sie per Treffer in die Augen blendet – diese Feinde können ab sofort nichts mehr anvisieren und werden somit zum reinen Kanonenfutter degradiert. Allerdings verbraucht man beim Zielen Aktionspunkte. Gehen die gegen Null, lässt sich keine weitere Aktion im V.A.T.S.-Modus mehr ausführen. Dann muss man so lange wieder in Echtzeit kämpfen, bis sich das Punktekonto aufgeladen hat.

Natürlich kann auch der Held an diversen Körperteilen verletzt werden. Bei einem Augentreffer verschwimmt sogar das Bild. Zum Glück lassen sich sämtliche Verletzungen mit Stimpacks heilen. Strahlenerkrankungen rückt man mit Rad-Ex zu Leibe. Drogen verstärken für kurze Zeit einige Fähigkeiten. Aber Vorsicht: Wer das zu oft macht, kann danach süchtig werden, was auf die Dauer zu starken Schäden führt. Übersicht über Verletzungen, Charakterwerte, Inventar und Missionen bietet der Pipboy 3000, ein praktischer Minicomputer mit schmuckem grünem Bildschirm, den unser Held die ganze Zeit am Arm mit sich trägt. Ein echtes „Handheld" eben.

Dieses Gerät dient auch als Radio, über das man einen Sender mit Musik der 40iger- und 50iger-Jahre empfangen kann, die Bethesda eigens für **Fallout 3** per Lizenz erworben hat. Ein DJ plappert dazu fröhlich und hat sogar eine eigene Nachrichtensendung. Darin wird auch über Ereignisse berichtet, die der Spieler mit seinem Held ausgelöst hat.

Eine der größten Stärken des Ur-**Fallout** war die Charakterentwicklung: Das sogenannte S.P.E.C.I.A.L.-System, benannt nach den englischen Begriffen der grundlegenden Charakterfähigkeiten: Stärke, Wahrnehmung, Ausdauer, Beweglichkeit, Intelligenz, Charisma und Glück. Zu diesen Grundeigenschaften kamen noch eine Reihe von Talenten, die das Spiel maßgeblich beeinflussen konnten. Dieses hochkomplexe Konstrukt aus Eigenschaften sorgte dafür, dass jeder Charakter im Spielverlauf beinahe einzigartig wurde. Kaum ein Held glich dem eines anderen Spielers. Ein derart ausgefeiltes Charaktersystem verbessern zu wollen, käme für viele Serienfans einem Sakrileg gleich. Deshalb entschied sich Bethesda auch, S.P.E.C.I.A.L. überhaupt nicht zu



GESICHT ZEIGEN | Schluss mit den teigigen **Oblivion**-Visagen: Alle Personen haben richtige Gesichtszüge, die klar und markant wirken.

UNANGENEHM | Mit manchen Ghulen kann man plaudern. Doch dieser unkommunikative Kamerad fällt uns gleich an.

AUF DEUTSCH ENTSCHÄRFT

Schon das allererste **Fallout** war für seine Zeit recht blutig und gewalttätig. Deshalb wurde es für den deutschen Markt angepasst. Auch **Fallout 3** wird in der deutschen Version entschärft werden. Wie genau, steht derzeit noch nicht fest. Doch laut PR Manager Pete Hines werden die Änderungen „im üblichen Rahmen liegen", sprich Szenen wie diese mit herumfliegenden blutigen Körperteilen wird es garantiert nicht geben. Wie viel Blut fließen darf, dürfte von der Tageslaune der USK abhängen. Aber Meister Hines hat Stein und Bein geschworen, dass die Story dadurch nicht gekürzt wird oder gar Cutscenes fehlen.



GEWALTTÄTIG | In der Original-Version geht's blutig zur Sache: Eine solche Metzelei wird es in der deutschen Version garantiert nicht geben.

ändern. Stattdessen baut man das Spiel um die Talente herum. So wirkt es sich zum Beispiel ganz extrem aus, über welches Charisma und Karma der Held verfügt. Ist er freundlich und offen, schließen sich ihm ganz andere Helfer an, als wenn er verschlossen und böse ist. Viele Missionen wird man gar nicht erhalten, wenn der Auftraggeber den Helden nicht mag oder über ein anderes Karma verfügt. Ein anderes Beispiel ist der Erfahrungswert für Technik. Ist der hoch genug, kann man Waffen ausschlachten und eigene Wummen sogar verbessern. Wer zwei linke Hände hat, muss dagegen erst zum Waffenschmied, wenn der eigene Schießprügel die ersten Ladehemmungen bekommt. Vielschwätzer, die andere um Kopf und Kragen reden können, müssen unter Umständen gar nicht kämpfen. Denn die Multiple-Choice-Gespräche ändern sich ebenfalls nach den vorhandenen Fähigkeiten.

Mittlerweile hat Pete den letzten Spielstand geladen, den er mitgebracht hat. Unser Held kämpft sich gerade den Hügel zum Kapitol hoch. Da der gut bewacht ist, schnappt er sich einen Granatenwerfer der besonderen Art. Der feuert sogenannte Fat Mans ab, Nukleargranaten, die in heimelig glühenden Atomexplosionen vergehen und dabei ganze Monsterhorden ins Nirwana befördern. Doch die Feinde sind auch nicht dumm. So erblicken wir ein Monster, wie es eine Waffe aufsammelt, die besser als die eigene ist. Damit nimmt es den Helden gleich unter Beschuss. Doch gegen die Atomkracher kommt auch dieser Kamerad nicht an. Apropos: die Zahl der maximal möglichen Begleiter steht derzeit noch nicht fest. Dogmeat wird auf jeden Fall mit seinem neuen Herrchen herumziehen. Aber ob es noch ein oder zwei weitere Mitläufer geben wird, testet das Bethesda-Team gerade aus. Fest steht aber, dass man die Begleiter auf jeden Fall über das V.A.T.S.-Menü herumkommandieren kann.

Die Grafik sieht schon auf der Xbox 360 sehr gut aus, auf der uns **Fallout 3** präsentiert wurde. Die PC-Fassung ist laut Pete Hines derzeit noch nicht so weit entwickelt, wird aber auf jeden Fall gemeinsam mit den beiden Konsolenversionen für Xbox 360 und Playstation 3 veröffentlicht werden. Anders als bei **Oblivion** soll das Interface dabei besser an die Gegebenheiten des PCs angepasst werden. Und natürlich werden die Texturen noch mal deutlich schärfer und knackiger aussehen – die passende Grafikkarte vorausgesetzt.

Inwiefern die deutsche Version wegen des hohen Gewaltfaktors beschnitten wird, steht derzeit ebenso wenig fest, wie, ob und wann eine Collector's Edition hierzulande erscheinen wird. Aber Petes Hines' Worte zum Abschied sind „Ihr glaubt doch wohl nicht, dass ich meinem geliebten Deutschland eine Collector's Edition vorenthalten werde?" Wir werden dich beim Release im Herbst beim Wort nehmen, Pete. ❑

ERSTEINDRUCK

Michael Schnelle



Obwohl ich bislang nur die Konsolenversion gesehen habe, wirkt **Fallout 3** optisch schon gigantisch. Das heruntergekommene Washington ist eine herrliche Kulisse, die stilecht in Szene gesetzt wird. Und schon bei der originellen Charaktererschaffung merkt man deutlich, mit wie viel Liebe zum Detail das Bethesda-Team an die große Aufgabe herangegangen ist. Allerdings werden einige Veteranen schwer am neuen Kampfsystem zu knabbern haben. Denn trotz Pausenfunktion regiert doch Action vor Überlegung. Ich weiß nicht, ob mir das gefällt. Andererseits lockt mich das leckere Setting schon. Wahrscheinlich werde ich mich im Herbst doch nach Washington wagen – allein schon dem treuen Dogmeat zuliebe.

ENTWICKLER: **Bethesda**
ANBIETER: **Noch nicht bekannt**
TERMIN: **Herbst 2008**



ALTER BEKANNTER | Beim Monster-Design orientiert sich Spellbound scheinbar an der Piranha-Bytes-Vorlage. Der Troll auf der Brücke erinnert stark an **Gothic 3**.

FINSTERLING | Piranha Bytes hält die Namens-, Jowood die Vermarktungsrechte von Zauberer Xardas. Ob er so in **Gothic 4** wieder auftaucht?

▲ **AUSGESTORBEN?** | In **Gothic 3** waren sie selten. Ob Drachen in **Gothic 4** eine wichtigere Rolle spielen?

▶ **KÄSEGLOCKE** | Die mysteriöse Barriere tauchte bislang in allen Teilen der Reihe auf. Ein traditionelles Element, an dem Spellbound scheinbar festhält.

EIN EILAND? | Die Geschichte dreht sich um die südlichen Inseln. Ein Novum, bislang hat man einen Kontinent nie verlassen. Ob so auch Schiffe die **Gothic**-Welt bereichern?

Gothic 4: Arcania

Von: Sebastian Weber

Neuer Anfang oder Niedergang einer Rollenspiel-Legende? Gothic 4 tritt ein schweres Erbe an.

Auf der Games Convention 2007 ließ Publisher Jowood die Katze aus dem Sack und kündigte **Gothic 4: Genesis** an. Kurz zuvor hatten sich **Gothic**-Erfinder Piranha Bytes und Publisher Jowood zerstritten, sie gehen seitdem getrennte Wege. Deshalb arbeitet nun Spellbound daran, das Abenteuer des Namenlosen Helden weiterzuführen. Manch einer sieht darin einen Neuanfang und die Chance, der Rollenspielreihe wieder zu altem Glanz zu verhelfen. Andere bezweifeln, dass keiner außer Piranha Bytes ein gutes **Gothic** schaffen kann. Bei einem Besuch in unseren Redaktionsräumen hatte Jowood einen Testlevel des neuen Rollenspielwerkes im Gepäck. Dieser gewährt erste Eindrücke zum Erhofften, zum Befürchteten – zur Qualität eben.

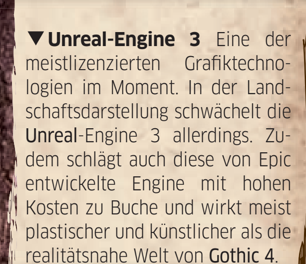
Zur Geschichte von **Gothic 4: Arcania** halten sich die Entwickler bisher bedeckt, belassen es bei ein paar Andeutungen: Mit der Änderung des Untertitels von **Genesis** auf **Arcania** weisen sie darauf hin, dass die Welt Geheimnisse birgt, die Sie im Laufe Ihres Abenteuers lüften. Außerdem sollen dunkle Mächte und Magie eine große Rolle spielen. Dem Wunsch so manchen Fans, den Schauplatz wieder zu verkleinern, kommt Entwickler Spellbound nicht nach, man orientiert sich vielmehr am vergangenen Abenteuer.

Zehn Jahre sind seit den Ereignissen von **Gothic 3** ins Land gezogen, den Namenlosen Helden ver-

DAS GROSSE ENGINE-RATEN

Spellbound rückt bisher noch nicht mit der Sprache raus, welcher Grafikmotor Gothic 4 Leben einhaucht. Wir stellen Vermutungen an:

▶ **Gamebryo** In **The Elder Scrolls 4: Oblivion** hat sie ihre Rollenspieltauglichkeit bereits bewiesen. In Sachen Texturen (3), Darstellung von Pflanzen (1) und Schattenqualität (2) zieht sie klar mit. Nur dass alle Objekte korrekte Schatten werfen (4), schaffte diese Engine bislang nicht. Ob Entwickler Spellbound in der Lage wäre, dies nachzubessern?



▼ **Nebula Device** Die Eigenentwicklung von Radon Labs zeichnet zwar hübsche Landschaften, kann aber in Sachen Schatten (2), Texturauflösung (3) und Details (4) nicht mithalten. Lediglich die Bäume und das Gras (1) kommen an **Gothic 4** heran.





▼ **Unreal-Engine 3** Eine der meistlizenzierten Grafiktechnologien im Moment. In der Landschaftsdarstellung schwächelt die **Unreal**-Engine 3 allerdings. Zudem schlägt auch diese von Epic entwickelte Engine mit hohen Kosten zu Buche und wirkt meist plastischer und künstlicher als die realitätsnahe Welt von **Gothic 4**.





▲ **CryEngine 2** Das Grafikprachtstück überhaupt. Texturen (3), Schatten der Objekte (4) und Pflanzendarstellung (1) von **Gothic 4** ähneln **Crysis** sehr. Die Schatten (2) dagegen stellt das Spiel aus dem Hause Crytek härter dar. Zudem ist die CryEngine-2-Lizenz vermutlich teuer.

◀ **Genome** Die Technologie von Piranha Bytes trieb schon **Gothic 3** an, kann aber mit der gezeigten Qualität nicht mithalten. Zwar liegt der komplette **Gothic 3**-Code inklusive Engine nun bei Spellbound, dem **Gothic 4**-Entwickler. Es ist jedoch zu bezweifeln, dass das Team die Engine innerhalb eines Dreivierteljahres so stark verbessert hat, dass sie Landschaften derart gut wie auf den Screenshots darstellt.

schlägt es auf die südlichen Inseln der **Gothic**-Welt. Ähnlich wie zuletzt Myrtana, Nordmar und Varant bieten die Inseln Klimazonen, die Auswirkungen auf das Spielgeschehen haben sollen und sich durch vielfältige Flora und Fauna auszeichnen. Was uns genau erwartet, bleibt noch das Geheimnis der Entwickler. Spellbound verspricht eine spannende und wendungsreiche Story, die direkt an die Ereignisse des Vorgängers anknüpft. Ihr Fortgang unterliegt weltübergreifenden Geschehnissen, die Sie aktiv mit einbinden. Das mag sich zunächst komplex anhören, bedeutet aber schlicht, dass Ihre Aktionen den Spielverlauf bestimmen. So mag Ihr Handeln zunächst ohne erkennbare Folgen sein, doch irgendwann fallen die Konsequenzen vergangener Taten auf den Namenlosen Helden zurück. Wie weitreichend das System am Ende arbeitet und ob Spellbound gar in **The Witcher**-Dimensionen denkt, die Designer wollen mit einer Antwort warten, versprechen aber, dass der eine oder andere alte Bekannte Ihren Weg kreuzt.

Auch zum Spielverlauf selbst schweigen sich unsere Besucher aus. Das Inventar soll eine komplette Überarbeitung erfahren, implementiert ist es allerdings noch nicht. Von den neuen Fähigkeiten, die Ihnen zustehen, gibt es ebenso wenig zu sehen. Die Entwickler versprechen, dass uns endlich Klettereinlagen erwarten – vorbei sind also die Zeiten von unüberwindbaren Hindernissen wie Fässer. Ein Akrobatikfest wie in **Assassin's Creed** bleibt aus, Höhen sind eher ein, zwei Kisten groß. Dafür legt Spellbound bei den magischen Möglichkeiten kräftig nach: Ihnen ist es in **Arcania** erstmals möglich, sowohl Wetter als auch die Tageszeit per Zauberspruch zu beeinflussen. Sie beschwören Regen, Hagel, Gewitter oder Nebel herauf oder machen den Tag im Handumdrehen zur Nacht.

Mehr taktische Möglichkeiten und verschiedene Lösungswege für die Quests erhofft sich Spellbound davon. Hüllen Sie Ihre Umgebung etwa in dichten Nebel, lockt das in erster Instanz aufgrund der eingeschränkten Sicht zusätzliche

DAS WÜNSCHEN SICH DIE SPIELER

Worauf legen unsere Leser Wert, was wünschen sie sich für Gothic 4? In einer Umfrage auf pcgames.de hakten wir nach. Hier das Ergebnis:

„Das Kampfsystem sollten die Entwickler überarbeiten – am besten so wie in **Oblivion**."

Wahrscheinlichkeit (3 von 5)

Wir meinen: **Gothic 3** warf das gewohnte Kampfsystem über Bord. Manchem Spieler war das aber nicht mehr herausfordernd genug. Wie Spellbound die Auseinandersetzungen gestaltet, steht noch nicht fest.

„Eine kleinere Spielwelt wäre toll, so wie in den Vorgängern, und kein verkapptes **Oblivion**."

Wahrscheinlichkeit (0 von 5)

Wir meinen: Jowood hat bereits in Aussicht gestellt, dass die Spielwelt in **Gothic 4** in etwa die gleichen Dimensionen einnimmt wie im Vorgänger. Der Wunsch nach einem kleineren Gebiet ist also vom Tisch.

„Ich hoffe, dass **Gothic 4** so wenig Fehler hat wie möglich. Ganz ohne Bugs wäre ja utopisch."

Wahrscheinlichkeit (2 von 5)

Wir meinen: **Gothic 3** hat gezeigt, wie es nicht sein sollte. Jowood plant ausreichend Zeit für die Qualitätssicherung ein. Ein Rollenspiel dieses Ausmaßes völlig bugfrei zu bekommen, ist aber unwahrscheinlich.

„Das Balancing in **Gothic 3** war schlecht. 40 Orks sind kein Problem, aber ein Wildschwein ist unbesiegbar – das geht nicht."

Wahrscheinlichkeit (4 von 5)

Wir meinen: Zum Balancing hält sich Spellbound noch bedeckt, will Auskünfte erst zur Games Convention geben. Klar ist, dass es ein Sorgenkind des Vorgängers war und somit mit Sicherheit auf der Agenda steht.

„Ich möchte wieder eine gute Story, am besten in Kapitel unterteilt. So wie in **Gothic 2**."

Wahrscheinlichkeit (3 von 5)

Wir meinen: Dunkle Mächte und Magie sollen eine wichtigere Rolle spielen, man trifft alte Bekannte wieder und Ihr Handeln hat Konsequenzen. Das klingt schon einmal gut – was aber daraus wird, ist ungewiss.

„Ich möchte ein besser zu bedienendes und auch schöneres Interface."

Wahrscheinlichkeit (3 von 5)

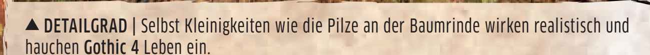
Wir meinen: Das Interface steht auf der Liste der zu überarbeitenden Inhalte. Neben einer neuen Bedienoberfläche soll gerüchteweise auch die gewohnte Nutzeroberfläche aus **Gothic 3** noch enthalten sein.

Quelle: pcgames.de

WUSSTEN SIE, DASS ...

- ... für **Gothic** ursprünglich keine Maus-Unterstützung vorgesehen war? Erst nachdem sich Journalisten aufgrund einer Vorschau-Version des Spiels beschwert hatten, baute Piranha Bytes einen Monat vor dem Goldstatus die Maussteuerung ein.
- ... ein 44 Seiten starker Comic im Egmont Ehapa Verlag (**Asterix**, **Das Lustige Taschenbuch**) erschien, der die Vorgeschichte von **Gothic** erzählt? Das Heft ist inzwischen ausverkauft und sehr begehrt bei Sammlern.
- ... der Namenlose Held dem Designer Michael Hoge von Piranha Bytes nachempfunden ist?
- ... Spellbound bereits 1994 von Armin Gessert gegründet wurde, einem der drei Entwickler des legendären Jump&Run-Titels **Giana Sisters** (1987)?





▲ **DETAILGRAD** | Selbst Kleinigkeiten wie die Pilze an der Baumrinde wirken realistisch und hauchen **Gothic 4** Leben ein.

◀ **ROMANTISCH** | Die Lichteffekte verwandeln die Wälder – mehr gab es bisher nicht zu sehen – in postkartenreife Motive. Die Schattendarstellung ist auf **Crysis**-Niveau.

Wachen an, die sich gegenseitig unterstützen. Gleichzeitig erlaubt es Ihnen, sich an den Aussichtsposten vorbeizuschleichen. Regen hat andere Effekte. Sobald erste Tropfen auf den Boden platschen, ziehen Wächter zum Schutze ihre Schultern hoch, suchen einen Unterschlupf und sind somit weniger aufmerksam. So mutiert ein überraschender Niederschlag ebenfalls zum geeigneten Ablenkungsmanöver, genau wie eine plötzlich heraufbeschworene Nacht.

Das klingt im ersten Moment gut, löst im zweiten Bedenken aus: Schon **Gothic 3** hatte Probleme mit dem Balancing (Stichwort: Wildsau). Derart mächtige Fähigkeiten könnten das wackelige Kräftegefüge zwischen Held und Monster rasch zum Einsturz bringen, sich wiederholen oder sinnlos werden. Stellen Sie sich nur einmal vor, jedes Monster einfach per Hagelsturm oder Gewitter auszuschalten oder sich an jeglicher Gefahr vorbeizumogeln! An dieser Stelle sollte Spellbound behutsam an den Kräfteschräubchen drehen. Der Entwickler ist sich seiner Verantwortung aber bereits bewusst.

Der Testlevel dient der Verdeutlichung der grafischen Qualitäten von **Gothic 4: Arcania**. Und in diesen Belangen haben die Programmierer hervorragende Arbeit geleistet. Die Vorführung startet in der Mittagssonne. Gras und Blätter der Bäume wiegen sich im lauen Lüftchen. Das üppige Laubwerk wirft detaillierte Schatten auf den Waldboden. Tatsache: Die Engine lässt keinen Pixel aus, schwarze Umrisse begleiten alle Objekte perspektivisch nachvollziehbar. Das ist etwas, das aktuell nur die CryEngine 2 in **Crysis** schafft. Per Tastendruck beschleunigt Michael Kairat, Produzent von **Gothic 4**, den Zeitverlauf. Die Sonne rast über das Firmament hinweg, die Schatten tanzen im gleichen Tempo übers Umfeld, verlieren jedoch nichts von ihrer Realitätsnähe. Wenige Sekunden später steht

WIE VIEL VERÄNDERUNG TUT GOTHIC GUT?

Über drei Spiele hinweg haben sich die Fans an die Eigenheiten von Gothic gewöhnt – ob gute oder schlechte. Was darf Spellbound verändern, was muss bleiben?

Atmosphäre
Die **Gothic**-Welt wirkt vertraut und realitätsnah. Elfen und „Friede, Freude, Eierkuchen"-Elemente sucht man vergebens. Die Gebäude und die Gestaltung der Gebiete erinnern an Europa. Ob Spellbound diese Design-Philosophie aufgibt, um auch auf dem amerikanischen Markt Erfolg zu haben? Die Antwort blieb man uns schuldig.

Kämpfen
Die Kämpfe und das Balancing setzten schon immer die Grenzen in der **Gothic**-Welt. Sollen Sie bestimmte Gebiete erst spät im Spiel erforschen, treffen Sie dann auch auf mächtige Gegner. Ein System, das bisher funktionierte – von den Ausnahmen in **Gothic 3** abgesehen.

Reisen
Ein Schnellreisesystem sucht man in **Gothic** vergebens. Der Namenlose Held legt jegliche Wegstrecke zu Fuß zurück – was hin und wieder Geduld erfordert. Für **Gothic 4** scheint Spellbound über ein Schnellreisesystem nachzudenken, sogar das Schlagwort „Reittiere" fiel bereits.



Magie
Bisher beschränkten sich die Zauber auf konventionelle Sprüche wie Feuerball, Blitze oder Ähnliches. Die Fähigkeit, Tageszeit und Wetter zu verändern, bringt hier Abwechslung, hat aber eventuell wenig Nutzen und zerstört das Balancing. Zu sehen waren die neuen Sprüche nicht.

Two Worlds

REITTIERE | Bastelt Spellbound an neuen Fortbewegungsarten? Gerüchte sagen ja, die Entwickler schweigen.

Gothic 3

ARBEITERSCHICHT | Ob **Gothic 4** wieder eine glaubwürdige Spielwelt bietet, in der NPCs einen geregelten Tagesablauf haben?

▲ **RASTPLATZ** | Charaktere und Monster fehlen noch. Ob dieser launige Essplatz am Ende Gefahren birgt oder zum Verweilen einlädt?

◀ **VOLLGEPACKT** | Die einzelnen Areale sind regelrecht mit kleinen Details überladen und trotzdem läuft der Testlevel schon ruckelfrei – besonders groß war er aber nicht.

die Spielfigur, die sich bedeutend geschmeidiger bewegt als zuvor, in der Dunkelheit, Kairat zaubert eine magische Kugel. Blaues Licht strömt von ihr aus, überflutet die Szenerie und demonstriert abermals die beeindruckenden Effekte. Die Texturen, seien es Baumrinde, Mauerwerk oder schlichte Kisten, beeindrucken, sind immer in höchster Detailstufe und Auflösung. Die Welt wirkt auf den ersten Blick düster und realistisch zugleich, also genauso wie man es von einem klassischen **Gothic** erwartet. Welcher Grafikmotor hinter dem Zauber steckt, verrät Spellbound zur Games Convention. Sicher ist indes die volle Unterstützung von Direct X 10, obwohl zeitgleich eine Entwicklung für Next-Gen-Konsolen läuft. Um Bedenken auszuräumen, verspricht Kairat aber, dass man für beide Plattformen auf das beste Ergebnis hinarbeitet.

Das ist bitter nötig, denn die Erwartungen an **Gothic 4** könnten kaum größer sein. Seit der vergangenen Bug-Misere sind die Fans der Reihe sensibilisiert. Sie haben die Messlatte ein enormes Stück nach oben verschoben. Spellbound spürt diesen Druck seitens der Community und plant deshalb ausreichend Zeit für die Qualitätssicherung ein, spricht gar von einem „When it's done"-Titel. Zum momentanen Stand der Arbeiten bleiben die Lippen versiegelt, Kairat enthüllt lediglich, dass das 50 Mann starke Team gut vorankomme, vereinzelt sogar externe Mitarbeiter eingespannt seien, die bereits für Piranha Bytes an den Vorgängern gearbeitet haben.

Auf die Frage, ob das Team Respekt vor deren neuem **Project RPB** habe oder ob man eine Abwanderung zum Piranha-Bytes-Werk befürchte, schlägt uns ein klares Nein entgegen, Die Spellbound-Mannschaft bestehe aus **Gothic**-Kennern, die alles tun, um die Serie weiterzuführen. Den Piranhas wünsche man alles Gute für ihr Projekt. Ob das auf Gegenseitigkeit beruht ... ❑

INTERVIEW MIT **MICHAEL KAIRAT***

„Dazu mehr auf der Games Convention."

PC Games: Das Kampfsystem von **Gothic 3** hat vielen Spielern nicht zugesagt, auch das Balancing war ein großes Problem. Was erwartet uns dahingehend in **Gothic 4**?
Kairat: „Zu diesem Thema kann ich zum momentanen Zeitpunkt noch keine Informationen preisgeben."



ZWECKLOS | Trotz einer ellenlangen Liste bohrender Fragen blieb Michael Kairat hart und verriet nichts.

PC Games: Okay. Zu einem anderen Punkt, den Fans oft kritisieren: das Interface. Es kursieren Gerüchte, dass ihr euch da auch etwas Neues ausgedacht habt?
Kairat: „Dazu äußern wir uns auf der Games Convention."
PC Games: In **Gothic 3** hätte eine Minimap einige Frustmomente entschärfen können. Plant ihr, eine kleine Kartenübersicht in die Benutzeroberfläche zu integrieren?
Kairait: „Vielleicht."
PC Games: Wie steht es denn mit einem Schnellreisesystem oder Reittieren?
Kairat: „Darüber kann ich noch nichts sagen."
PC Games: Ihr plant, dass die Handlungen des Spielers im späteren Spielverlauf Konsequenzen nach sich ziehen. Soll es auch so etwas wie ein Rufsystem geben, das sich auf verschiedene Fraktionen auswirkt?
Kairat: „Dazu kann ich leider noch nichts sagen."
PC Games: Lass uns mal über die Technik hinter **Gothic 4** sprechen. Ihr nutzt augenscheinlich eine neue Grafik-Engine. Um welche handelt es sich dabei?
Kairat: „Das verraten wir erst auf der Games Convention."
PC Games: Gothic 3 stellte die Geduld der Spieler mit langen Ladezeiten auf die Probe, außerdem kostete der ständige Stream der Welt im Hintergrund viel Performance. Wie löst ihr dieses Problem in **Gothic 4**?
Kairat: „Auch dazu mehr auf der Games Convention."

* Auszug aus dem Gespräch mit Michael Kairat, Produzent bei Jowood, während der Präsentation von **Gothic 4**.

ERSTEINDRUCK

Sebastian Weber



Viel zu sehen gab es zu Spellbounds Rollenspielversuch ja nicht. Der Testlevel überzeugte grafisch voll und ganz, was aber das Spiel hinter der Optikmaske angeht, dazu haben wir kaum etwas erfahren. Deshalb bin ich momentan noch ein wenig skeptisch, ob die Entwickler ihre hochgesteckten Ziele problemlos erreichen. Löblich ist allerdings schon einmal, dass Jowood scheinbar aus seinen **Gothic 3**-Fehlern gelernt hat und von Anfang an mehr Zeit einplant, um den Titel am Ende nicht unfertig auf den Markt zu schleudern.

ENTWICKLER: Spellbound
ANBIETER: Jowood
TERMIN: 2009

ERSTEINDRUCK | Dieses Bild zeigt, wie Sie **Warhammer** NICHT spielen. Wir durften leider keine eigenen Shots anfertigen.

Warhammer Online: Age of Reckoning

Von: Thomas Weiß

EA Mythic hält die verrücktesten Präsentationen der Spielebranche. PC Games war bei der jüngsten live dabei.

AUF DVD
• **Video zum Spiel**

WoW, DAoC, CS, EQ, GTA, DSA ... Kürzel ergeben sich aus Dialogen, von Fans geführt. Selten tauft ein Hersteller eigene Produkte mit Spitznamen. Noch seltener entstehen solche Namen ohne Anwendung der Regeln zur normgerechten Abbreviation; etwa wenn aus einem **Warhammer Online** kein **WO** wird, sondern ein **WAR** – drei in Versalien verschnürte Buchstaben. Immerhin einmal größer als **WoW**.

Der Begriff bezeichnet das zum Hauptinhalt gekürte Kriegerische: PvE für Player vs. Environment; PvP für Player vs. Player; RvR für Realm vs. Realm. Zwei Fraktionen, namentlich Zerstörung und Ordnung, liegen im Streit um Gebiete. Die (uns nicht gezeigten) Eroberungskämpfe will **WAR** mit (für alle ungekannter) Spannung aufziehen.

Derweil läuft ein Eroberungskampf der anderen Art: der Vorstoß ins MMORPG-Territorium. Dort herrscht widriges Blizzard-Wetter und es braucht nicht einmal Eisglätte, damit Riesen ausrutschen. Siehe **Earth & Beyond**, **Motor City Online**, **Sims Online** oder **Ultima X: Ascension**. Alles Fehlschläge, alles Vergangenheit. Diesmal hat man einen Plan geschmiedet. Keinen Marketing-Plan, sondern einen Schlachtplan. Kein Rühren der Werbetrommeln, sondern ein Kampfgetrommel, inszeniert mit „Geld, das plötzlich vom Himmel fiel". So beschreibt Associate Producer Josh Drescher den Moment, als die **Dark Age of Camelot**-Truppe an die Mega-Maschine Electronic Arts angestöpselt wurde.

In Europa kümmert sich der französische Publisher GOA um die Veröffentlichung. Un- und außergewöhnliche PR-Persönlichkeiten kämpfen an der Aufmerksamkeits-Front. Einer davon: Paul Barnett, Rang: Design Manager. Er ist derjenige, der uns einhämmert, was **WAR** bedeute: Krieg. Er kommu-



IN DIE LUFT SPRENGEN | Die Zauberer zu spielen gleicht einer Art Glücksspiel: Je länger sich Sprüche aufladen, desto destruktiver wirken sie sich aus – auch auf den Caster selber.

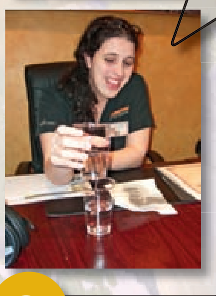
GRÜN ÜBER DEN OHREN | In Altdorf, einer der Hauptstädte, lassen sich Quests holen. Wichtigen NPCs schwirrt – mittlerweile wohl Usus – ein entsprechendes Icon überm Kopf. Schauen Sie mal nach hinten.

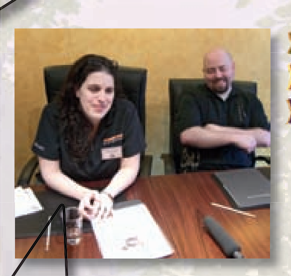
WÄLZER DES WISSENS: DIE TOP 5 DER AUSSERGEWÖHNLICHSTEN EINTRÄGE

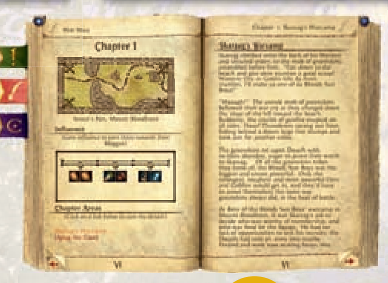
Tagebuch war gestern: Eines der interessantesten Features von WAR nennt sich „Wälzer des Wissens“. Er enthält: schlicht alles. Vom ersten Mausklick an zeichnet dieses Journal auf, was Sie tun. Wir haben Carrie Gouskos, Assistant Manager bei Mythic EA, nach den Top 5 der außergewöhnlichsten Einträge gefragt.

5 SUIZID „Wer bestimmte Abgründe runterfällt, kommt nicht mehr ohne Teleport-Spell raus. An solchen Stellen haben wir Dynamit angebracht, mit denen sich Spieler zum Respawn in die Luft sprengen können. Irgendwann erhält man dafür einen Titel!“

4 ZERSTÖREN! „Items aus welchen Gründen auch immer zu zerstören, das erzeugt einen Eintrag im Wälzer. Und schaltet den Titel frei: ‚Der/Die Verschwenderische‘. Ob man die Bezeichnung aktiviert, halten wir optional. Niemand soll zwingend damit herumrennen müssen.“ Josh Drescher meldet sich: „Ich krieg diesen Titel stets binnen der ersten 15 Spielminuten.“









3 UNFALL „An einem Ort lässt sich ein Stein ins Rollen bringen – und erschlägt einen Ork. Moment, haben wir das in der deutschen Version? Jedenfalls verkündet der Wälzer daraufhin: ‚Grün zu sein ist schwer.‘“

2 ANZÜGLICH „Wir hatten zuerst einen Eintrag samt Titel für Spieler, die sich häufig selber anklickten. Wir nannten das: ‚I touch myself‘ (‚Ich fasse mich an‘), beschlossen aber hinterher, das sei etwas … unangebracht. Jetzt heißt es: ‚Aua, mein Auge!‘“

1 AUSZIEHEN „Ich habe vergangene Nacht eine E-Mail gekriegt. In der stand, dass wir einen neuen Eintrag im Wälzer des Wissens eingebaut haben. Ich kann nicht versprechen, dass er letztlich im fertigen Spiel landet, aber der Mail war zu entnehmen: Man bekommt einen Spezial-Eintrag, wenn man eine unserer Public Quests ohne Kleider, ohne Rüstung, also nackt löst! (lacht)
Ich erinnere mich noch daran, dass wir über diesen Eintrag intern diskutiert haben und einer unserer Punkte war, ob wir dem Spieler wenigstens die Waffen lassen. Ich glaube, wir waren gnädig und haben beschlossen, dass er sie behalten darft. Leute, bereitet euch darauf vor, die Dinge in **WAR** nackt zu tun; es könnte Belohnungen, Erfahrungspunkte, Titel, witzige Texte nach sich ziehen!“

niziert diese Information, indem er sie herausschreit. Deswegen haben seine Videos Kultstatus. Auf der E3 2006 giert und stiert er wie unter Strom gesetzt zu Kameralinsen und bringt Trommelfelle zum Platzen. Man kann Barnetts Präsentationen auf Youtube downloaden oder anderswo. Sie sind von Special-Interest-Seiten herübergeschwappt, weil sie nicht nur jene mitreißen, die in ihrer Freizeit unbemalte **Warhammer**-Figuren anpinseln.

Als EA Mythic ihre besten Redner zusammentrommelt und die eine Pressetour starten – Paris heißt die Weltstadt, in der sie vor 80 Journalisten zum ersten Mal den Vorhang aufziehen, **WAR** zeigen und spielen lassen –, als das Team diese Tour durchführt, steigen Jeff Hickman und Josh Drescher auf die Bühne, der eine Lead-, der andere Associate Producer.

Es schreitet eine Dame zur Seite, die Applaus aus Höflichkeit geerntet hat. Sie hat im Rampenlicht gestanden, gesenkten Hauptes, und eine Art Willkommensrede abgelesen. Im Fußnagel-aufroll-Akzent.

Hickman ergreift das Wort, endlich: „Leider musste Paul aus Zeitgründen fernbleiben.“ Es ist das Erste, muss das Erste sein, was er sagt. Eine Vorwarnung für manche, die eigens wegen Barnett den Weg angetreten haben. Bevor Raunen im Publikum aufwallt, erscheint Barnetts Gesicht projiziert. Seine Worte prasseln gen Zuschauer, typisch britisch, typisch Stakkato-Tonfall, typisch energiegeladener Ausdruck: Es tue ihm leid, er wäre gern zugegen gewesen und so weiter. Das Bild verschwindet. Die Angereisten schweigen.

Hickman und Drescher haben etwas Mutiges beschlossen. Sie

WAS WAR DAS?



Das Bild oben ist kein Screenshot. Es zeigt Warhammer-Figuren in ihrer ursprünglichen Tabletop-Fassung.

1982 hat der Spielehersteller Games Workshop ein Tabletop-Universum erfunden – und es **Warhammer** genannt: In der **Fantasy**-Variante tauchen Orks, Elfen, Zwerge, Menschen und ein paar Eigenkreationen auf. **Warhammer 40,000** hüllt sich hingegen in ein Sci-Fi-Gewand. Matches sind auf zwei Spieler ausgelegt; mehr gehen aber auch.

Seit 1995 erscheinen regelmäßig Computerspiele auf **Warhammer**-Basis. Das zuletzt wohl bekannteste Echtzeit-Strategiespiel davon: **Warhammer: Mark of Chaos** (81 PCG-Prozent).

DAS ERSTE MAL: WARHAMMER ONLINE SPIELEN!

Jene, die schon **WAR** spielen, dürfen nichts drüber sagen: Sie sind Beta-Tester und haben einen NDA-Vertrag unterschrieben. Bedeutet: strenge Geheimhaltung, keine offene Diskussionen, Notizzettel vernichten sich von selbst. Deswegen haben wir die Einladung des Publishers GOA gern angenommen: drei Tage nach Paris zum **WAR**-Spielen! Etwa 80 europäische Journalisten waren anwesend; alle untergebracht in Hallen, die denen aus großen LAN-Partys ähnelten. Mit Level-1-, Level-13- und Level-40-Figuren (Maximum) liefen PvP-Kämpfe. Belagerungsschlachten waren noch nicht freigeschaltet.

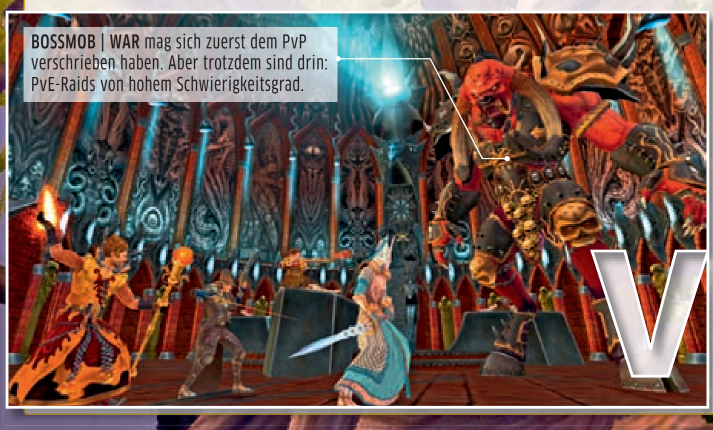
PLATTENTHOMI | Der Redakteur hat sich dieses Schlagwort selber verpasst. Aua. Übrigens spielt er wirklich **WAR**.



RECHNER AN RECHNER | Die Hersteller haben eine Veranstaltung abgehalten, die so umfangreich nicht alle Tage stattfindet.

PVE VS. RVR: DIE UNTERSCHIEDE ZWEIER SPIELINHALTE

	PvE (Player vs. Environment)	PvP (Player vs. Player) und RvR (Realm vs. Realm)
Anspruch	„Es gibt bereits sehr gute PvE-Spiele", sagt Jeff Hickman. „Wir wollen da keinen draufsetzen." Was er meint: Es wäre wahnsinnig, gegen **World of Warcraft** in die Schlacht zu ziehen.	RvR hat für EA Mythic USP-Status: Das ist in Englisch und heißt „unique selling proposition", sprich „Alleinstellungsmerkmal" – man will frustrierte **WoW**-Spieler mit einem einzigartig ausgeklügelten PvP-Konzept zu **WAR**-Verehrern konvertieren.
Konzept	Die Entwickler sagen, ab dem Maximal-Level, das ist 40, beginne erst das richtige PvP-Spiel. Wir haben nachgefragt, ob das im Umkehrschluss bedeutet, es gäbe kein vernünftiges PvE-Monsterschlachten: Entwarnung! Raids mit vierzig Mann sind drin.	Capture the Flag, Domination, Belagerungskämpfe – was **WAR** im PvP-Sektor anbietet, könnte einen Hauch Revolution ins Genre bringen. Die Belagerungen will man später enthüllen. Lustiges Detail: Wer eine Stadt einnimmt, kann deren Statthalter in einen Käfig sperren und zur Schau stellen. Oder mit Tomaten bewerfen. Ja, Tomaten.
Belohnung	Erfahrungspunkte fließen in Strömen, davon erkaufen lassen sich Level-ups, was wiederum Zugang zu drei Fähigkeitenbäumen verschafft, die ihrerseits ... nun, belassen wir es dabei, dass wir kein RPG gesehen haben, das mehr Charakter-Tuning erlaubt als dieses. Items nicht zu vergessen – einen ganzen Berg voll Items!	„Ob es möglich sei, nur durch PvP auf Level 40 zu kommen?", wiederholt Jeff Hickman unsere Frage. „Aber natürlich." **WAR** ist ein PvP-Spiel, durch und durch. Programmierzeilen tragen die Handschrift der **Dark Age of Camelot**-Macher, was heißt: Für jeden ordentlichen Kill gibt es Punkte, die sich auf interessante Fähigkeiten verteilen lassen – nützlich für PvP und PvE gleichermaßen, nicht getrennt gehalten wie in **WoW** der Fall.



BOSSMOB | **WAR** mag sich zuerst dem PvP verschrieben haben. Aber trotzdem sind drin: PvE-Raids von hohem Schwierigkeitsgrad.



PVP | Auf den Schlachtfeldern treffen sich die Fraktionen Zerstörung und Ordnung. Wortwörtlich.

versuchen das komödiantische Loch zu füllen, das der Abkömmliche zurücklässt. Hickman war bei früheren Darbietungen stets Gegenpol gewesen, ein Aufpasser, der, wenn ihm Barnett zwischen „WAR, DEATH, KILL!"-Geschrei ein Wort gestattet hatte, die Fakten noch einmal lieferte, on the rocks, für die Konservativen unter uns. Jetzt ist es Drescher, demgegenüber er achtgibt.

Drescher tut sich schwer mit dem, was Barnett solo schafft. Sein Atem verrät ihn. Nach den Monologen schnauft er, als knicke er jeden Moment zusammen, Kreislaufkollaps. Hickman legt sich ins Zeug, will einen Wortteppich über das Schnauben legen. Es ist weiterhin hörbar.

Barnett kann die Sau rauslassen, er hat das im Blut. Das Duo Hickman und Drescher müht sich im Vorhaben, **WAR**-Vorführungen in eine Entertainment-Show zu wandeln. Sie spielen sich leichte Bälle zu: Drescher sagt Wörter wie „Penis". Woraufhin Hickman böse guckt und murmelt: „Careful now, Josh." Drescher soll aufpassen, was er hier vor Zeugen ausruft. Drescher thematisiert Erotik in Kombination mit Elfen. Hickman hebt, peinliche Berührtheit vorspielend, die Hände zur Stirn.

Später gibt Drescher in einem Interview zu Protokoll: „You know me already, I'm Josh, still an Associate Producer." Will heißen: noch nicht gefeuert. Gekreische aus einem anderen Zimmer dringt herüber. Man lacht und wundert sich.

Die Dritte im Bunde heißt Carrie Gouskos, Rang: Assistant Producer. Sie tritt ungeschminkt auf Neuland, man merkt das, weil sie einen Tick zu angestrengt schaut, die Augenbrauen häufiger als nötig zum V verkrampft. Sie soll über den Wälzer des Wissens plaudern (siehe Kasten eine Seite vorher) und leitet ein mit den Satz: „Ich werde euch die langweiligste Präsentation liefern, die ihr jemals erlebt habt."

Natürlich regt sich brav der Beschützerinstinkt; da sitzt man als einer von vielen im Mantel der Menge und blinzelt durchs tarnende Dunkel einer Frau im Licht entgegen, die Nervosität eingesteht.



SAMMELBOX



Was: Collector's Edition.
Preis: 80 Euro.
Gewicht: knapp vier Kilo.
Physischer Inhalt: Miniatur-Figur (unbemalt), Artbook, Comic-Buch.
Virtueller Inhalt: Temporärer XP-Bonus, jeweils zwölf Quests, Gegenstände, Titel und Charakterköpfe.
Verfügbarkeit: Limitiert auf 55.000 Exemplare in Europa.



REMINISZENZ | Wer bei diesem Bild an **Dark Age of Camelot** denken muss und gedanklich „Hibernia!" ausruft, dem sei mitgeteilt: Genau daran erinnern Architektur und Farben der Elfen-Gegend.



ZUGESTÄNDNISSE | Die Grafik zählt nicht zu den Besten des Genres. Aber wir können ihr bislang bezeugen: Sie läuft flüssig.

ATMOSPHÄRE | In Ruinen hinter knorrigem Geäst wartet die Zerstörungs-Fraktion aufs Blutvergießen.

WTF | Liebes EA-Mythic-Team: Wir hätten gerne ein Interview mit demjenigen, der dieses … „Monster“ eingebaut hat.

Ihr Vortrag beginnt und die Schüchternheit verpufft im Fachlichen. Kollektives Zurücksinken in Stühlen, ein bisschen perplex sein: Was diese Frau erzählt, hat Substanz: der Wälzer des Wissens! Eines der besten Features des Spiels. Mythic-Gründungsmitglied Marc Jacobs hatte die Idee dazu, Rang nach Aufkauf von EA: General Manager. Er zeigt weniger Präsenz als früher.

Gouskos Mund ist trocken. Sie hat vorgestern geredet, gestern, heute, den ganzen Tag, stets dasselbe in gleichen Worten. Sie hat sich leer geredet. Gouskos verlangt Wasser, kriegt welches, schenkt ein und – vernimmt Tröpfeln. Das Glas: undicht. Das Tröpfeln wird zum Rieseln. Sie hält sich ein zweites Glas unters kaputte, sie erinnert an einen improvisierten Zimmerbrunnen. Gouskos würde gerne über **WAR** erzählen; die Zeit verstreicht, andere Interviewer warten. Aber das Wasser fließt und überhaupt.

Jeff Hickman schwärmt. Er kennt sich aus im Genre. Er erzählt, das Balancing halte ihn nachts wach, sei ein Albtraum. Und wirft pressetauglich hinterher, dass es eine Herausforderung sei. „Das Spiel ist fertig, sämtliche Features stecken drin, wir könnten loslegen“, sagt Hickman und pausiert. Fertig. „Tun wir aber nicht. Wir betreiben Feinarbeit.“

Zur Demonstration, wie cool **WAR** jetzt schon sei, wenn man etwa als Ork in einer Legion zusammen mit dreißig, vierzig Grünhäutern losziehe – dafür sollen die Redakteure aufstehen, gemeinsam einen Kriegsschrei rauslassen. „Kommt schon“, sagt Hickman. Seltsamerweise zögert niemand. Woanders wundert man sich. ❏

ERSTEINDRUCK

Thomas Weiß

Wie Electronic Arts, EA Mythic und GOA ihr Produkt anpreisen, das fasziniert mich aktuell stärker als das, wovon ihre Show handelt: von einem Online-Rollenspiel, das die Lücke füllen könnte, die **WoW** gütigerweise gelassen hat. Blizzard bietet keine großen Belagerungskämpfe mit Rammen, mit heißem Öl, mit Bogenschützen auf Burgmauern. Genau darauf zielt **Warhammer** ab. Was die Macher über ihr Werk und wie sie es sagen, klingt vortrefflich.

ENTWICKLER: **EA Mythic**
ANBIETER: **GOA**
TERMIN: **Herbst 2008**

INTERVIEW MIT JEFF HICKMAN

„Wir waren überfordert, unsere Tools ungenau.“



JEFF HICKMAN ist Lead Producer von WAR bei EA Mythic.

PC Games: Du hast vorhin in der Präsentation betont, wie sehr ihr auf das Feedback hören würdet, das von Beta-Testern käme. Damals, zu **Dark Age of Camelot**-Zeiten, hat es scheinbar ewig gedauert, bis ihr überhaupt Stellung zu Schwierigkeiten im Spiel genommen, geschweige denn offensichtliche Probleme gelöst hattet.

Hickman: „Wir haben Fehler gemacht. Es war seinerzeit schwierig, die Dinge nachzuprüfen, die in den Foren oder im Spiel angesprochen wurden. Es fehlte uns an geeigneten Werkzeugen. Diesmal haben wir spezielle Matrix-Tools eingebaut, um auf die Schnelle nachsehen zu können: Hier ist das passiert, dort jenes; hier wurden so und so viele Punkte Schaden verteilt, an anderer Stelle kaum welche eingesteckt. Überprüfung von Feedback ist um Welten leichter. Wir tun unser Bestes, danach zu handeln.“

PC Games: Du hast vorhin auch erwähnt, dass schon Ideen zu Add-ons vorhanden seien. Die Add-ons zu **DAoC** haben wir noch in Erinnerung: Es wurden Klassen eingeführt, die zu stark waren. Es wirkte so, als ob ihr die Abonnenten zum Kauf zwingen wolltet …

Hickman: „Fakt und Wahrheit ist, dass wir das nicht wollten. Es hatte damals den Anschein, weil unsere Tools ungenau und wir überfordert waren mit dem Anspruch, die neuen Klassen in die richtige Balance zu den alten zu rücken. Und wir haben nicht die geringste Absicht, alte Fehler in **WAR** zu wiederholen. Wenn wir Add-ons veröffentlichen, dann werden wir – ich wiederhole mich – das Beste tun, um die Klassen-Balance zu wahren.“

PC Games: **DAoC** war und ist eines der wenigen MMORPGs mit PvP-Servern, die auf dem „Free for all“-Regelset basieren: Jeder darf jeden angreifen. Wird **WAR** derlei anbieten?

Hickman: „Wir wissen um die Nachfrage nach dem Modus und es ist gut möglich, dass **WAR** von Beginn an Hardcore-Server aufstellt. Aber ich verspreche nichts.“

SCHÖNE AUSSICHTEN | Jenseits des Dschungel-Startgebietes durchstreifen Sie auch Wüsten-Gegenden oder eisige Gefilde.

DER HAUT REIN | Für solche Gegner wie diesen Dämon brauchen Sie natürlich eine schlagkräftige Spielergruppe.

Von: Stefan Weiß

Knuddelgnome und putzige Elfen aufgepasst! Die Zeit der Kinderspiele ist vorbei!

Age of Conan: Hyborian Adventures

Exklusive Screenshots aus der Beta-Version sind mit Logo gekennzeichnet.

Die althergebrachte Floskel „Werd' endlich erwachsen!" haben sicher schon viele im Jugendalter über sich ergehen lassen müssen, sei es in der Schule oder im elterlichen Haus. Geärgert hat man sich darüber und den Spruch als gemein und unfair abgetan. Doch er passt bestens zum Thema Age of Conan, auf dessen Fahne das Wort „erwachsen" ganz groß geschrieben steht, und das ist gut so.

Das, was Offline-Rollenspieler seit der Veröffentlichung von The Witcher genießen, hält Ende Mai auch endlich Einzug in die Welt der Online-Rollenspiele: Raue Charaktere, eine herbe Spielwelt mit düsterer Story, eine rüde bis derbe Sprachausgabe und eine Choreografie martialisch inszenierter Kampfsequenzen bilden die Zutaten, die Funcom für volljährige Spieler bereithält. Nach unserem Besuch bei den Entwicklern und der daraus resultierenden Vorschau in Ausgabe 02/08 fieberten wir wochenlang den angekündigten Presse-Ac-



MARTIALISCH
Passend zum düsteren Setting präsentieren sich auch die Figuren in Age of Conan.

AUSTEILEN | Bluteffekte gibt es auch in der deutschen Version in Hülle und Fülle. Nichts für Minderjährige.

FORTGESCHRITTEN | Nachdem Sie das große Startgebiet hinter sich gelassen haben, dürfen Sie sich auch größeren Gefahren, etwa Drachen, stellen.



VIER GEWINNT | Jede Grundklasse besitzt eine eigene Storyline, die Sie in den Solomissionen erleben.

counts entgegen. Vor einigen Tagen war es nun so weit, der erste PC-Games-Charakter durfte die Beta-Weiten von Hyboria erkunden. Doch zuvor hieß es, dafür Platz auf der Festplatte freizuschaufeln und zwar reichlich.

„Age of Conan ist ein großes Biest", beschreibt Funcoms Produktmanager Erling Ellingsen sein Baby. Damit hat er wohl Recht, denn mit knapp 33 Gigabyte belegt der installierte Client mit Sicherheit Platz 1 auf jeder Festplatte. Glücklicherweise dürfen Sie, liebe Leser, in der Verkaufsversion auf zwei DVDs zurückgreifen. Wir dagegen katapultierten den Download-Traffic in ungeahnte Höhen. Endlich fertig installiert und gepatcht, machen wir uns sofort an die Charaktererstellung.

> „Von AoC erhoffe ich mir ein erwachsenes MMORPG."
>
> BuzzingFreak, User auf pcgames.de

Unterteilt in vier Gruppen mit je drei Varianten, stehen insgesamt zwölf Klassen zur Auswahl (siehe auch den Extrakasten oben). Die gewählte Rasse schränkt dabei die zur Verfügung stehenden Klassen ein. So stehen Magier beispielsweise nur den Stygiern zur Wahl. Aquilonier und Cimmerier sind die beiden anderen Völker, aus denen Sie Ihre Heldenfigur basteln.

Bei der Charaktererschaffung toben sich Rollenspieler an den vielen Schiebereglern und Optionen für die Optik Ihres Charakters aus. Tätowierungen, Narben, sogar gebrochene Nasen sind einstellbar. Ihre Figur erschaffen Sie übrigens an Bord einer Sklavengaleere, was Erinnerungen an den Spielstart von The Elder Scrolls 3: Morrowind weckt.

Die ersten 20 Levelstufen verbringen Sie auf der großen Insel Tortage. Der Startpunkt ist dabei für alle Spieler gleich. Egal ob Sie als Eroberer (Aquilonier), Wächter (Cimmerier) oder Nekromant (Stygier) starten, unterschiedliche Startgebiete sind im Spiel nicht vorgesehen. Wir wollten von den Entwicklern wissen, wie sich das wohl auf den Spielstart auswirkt, wenn Hunderte von Spielern zur gleichen Zeit den gleichen Quests hinterherjagen. „Andere Online-Rollenspiele", so Erling Ellingsen, „setzen dich zu Beginn in verschiedenen Startregionen ab, aber die Aufgaben sind irgendwie alle gleich: Erledige einen Hasen oder hau einen Goblin um."

Auf Tortage verläuft der Einstieg jedoch anders: Sobald Sie die Piratenstadt betreten, bietet Age of Conan für jede der vier Grundklassen eine individuelle Story, die Sie als Einzelspieler bestreiten. Sobald Sie sich für eine solche Solomission entscheiden, schalten Sie dazu in der örtlichen Taverne per Dialog mit einem NPC in den entsprechenden Modus um und erleben ab dann die Insel als Privatinstanz. „Macht das Spaß?", fragen Sie sich vielleicht. Definitiv ja, denn hier zeigt sich, dass Funcom Geschichten zu erzählen weiß. Es macht Freude, die hervorragend gesprochenen, englischen Multiple-Choice-Dialoge zu verfolgen, die sich im Verlauf der abwechslungsreichen

BRUST ODER KEULE?

Endlich gibt es Klarheit darüber, welche Versionen von Age of Conan erscheinen.

Spekulation in den Foren: Kommt eine deutsche Uncut-Version? Müssen amerikanische Spieler auf die Darstellung von nackten Brüsten verzichten? Gibt es gar eine spezielle UK-Version?

Die Sache ist ganz einfach, wie uns Eidos mitteilte. Die deutsche Version des Spiels enthält fünf Todeszenen weniger (Enthauptungen) als die englische Originalversion. Der Rest ist absolut identisch und ungeschnitten. Nackte Haut gibt es in beiden Versionen gleichermaßen ohne Einschränkung zu sehen.

ZENSIERT ?

PC GAMES UNTERWEGS IN HYBORIA



WALDSPAZIERGANG | Solo erleben Sie die Insel bei Nacht.

TORTAGE | Auf diesem wunderschönen Eiland verbringen Sie die ersten 20 Levelstufen.



STADTRUNDGANG | Die erste Siedlung strotzt vor Details und lädt zum Erkunden ein.

AUFSTIEG | Der Vulkan ist nicht nur Zierde, sondern Ziel einer Questreihe.

Unsere ersten Schritte in Hyboria gefielen uns so gut, dass wir gleich eigene Screenshots anfertigten.

Der Spieleinstieg könnte schöner nicht sein. Kurz nach dem Intro gelangen Sie ans Ufer dieser wildromantischen Pirateninsel namens Tortage. Die üppige Vegetation sorgt für ein tolles Dschungelflair. Die ersten Minuten bleiben wir stehen, genießen die hochauflösenden Texturen der Landschaft und lauschen den kräftigen Soundeffekten und Tierstimmen, die glatt aus einem echten Urwald stammen könnten. Die erste, große Anlaufstelle ist das nahe gelegene Piratenstädtchen, in dem wir erneut die Liebe zum Detail bestaunen. Auf dem Markt liegen Obst und Gemüse aus, Dirnen halten sich in den Gassen auf, Wachen patrouillieren, Tortage besitzt wahrlich einen Charme, der uns sehr an die stimmige Welt eines **Gothic** erinnert.
Die abwechslungsreichen Missionen im Startgebiet bescheren uns reichlich Erfahrungspunkte, neue Fertigkeiten sind für unseren Helden verfügbar.

Questreihe ergeben. Garniert mit dem opulenten Soundtrack des Komponisten Knut Avenstroup Haugen entfaltet sich dabei ein spannendes Rollenspielerlebnis.

Für die deutsche Spielversion gilt es übrigens, rund 750.000 Wörter zu lokalisieren, davon etwa 200.000 in Audio-Form. Zum Vergleich: **Tomb Raider: Anniversary** besaß 5.000 gesprochene Wörter, **Deus Ex 2** umfasste ca. 400.000 Wörter Text. Damit stellt **Age of Conan: Hyborian Adventures** für Eidos ein wahres Mammutprojekt dar. Wir sind schon sehr auf die deutsche Synchronisation gespannt – im zuletzt veröffentlichten **Kane & Lynch: Dead Men** zeigte Eidos ja bereits ein recht geschicktes Händchen.

Ebenfalls geschickt und gut spielbar erweist sich in der Beta-Version das Kampfsystem, in dem Nahkämpfer per Zifferntasten (1, 2, 3) aktiv ihre Defensive festlegen (Shielding) und diese beim Gegner aushebeln, um ordentlich Schaden zu machen. Dieses System kommt auch beim Fernkampf zum Tragen. So bestätigt uns Erling Ellingsen, „dass Fernkämpfer beim Gegner ebenfalls per Richtungstaste die Zielrichtung festlegen." Beim Magiesystem kommt das Shielding allerdings nicht in der zuvor beschriebenen Form zum Einsatz. Hier tüfteln die Entwickler noch an einer individuellen Lösung. Wie genau die aussieht, wurde noch nicht verraten. Das Geheimnis lüftet sich aber spätestens im nächsten Monat, schließlich steht dem Veröffentlichungstermin nichts im Wege.

Kurz vor Redaktionsschluss erlebten wir noch einen gigantischen Patch mit, der die Beta-Version auf die nächste Stufe hievte. Damit einher gingen jede Menge Verbesserungen – angefangen von noch detaillierterer Grafik, über einen deutlichen Performanceschub bis hin zu einer überarbeiteten Benutzeroberfläche. Man merkt an jeder Ecke, dass es auf den Endspurt zugeht, um den Spielern ein tolles Online-Abenteuer zu bieten. ❑

ERSTEINDRUCK

Stefan Weiß



Auf so ein Spiel habe ich lange gewartet. Zugegeben, ich liebe meinen knuffigen Hobbit aus **Der Herr der Ringe Online**, allerdings wird dieser sich ab Mai daran gewöhnen, nicht mehr so oft durch Mittelerde zu streifen. Viel mehr hat es mir nämlich das wilde Hyboria angetan, in dem ich einem herben Abenteuer der Marke **The Witcher** erliege. Wie gut, dass ich erwachsen bin.

ENTWICKLER: **Funcom**
ANBIETER: **Eidos**
TERMIN: **23.5.2008**



BELAGERUNG OHNE UNS | Über den interessanten Belagerungsmodus bei PvP-Kämpfen konnten wir in der Beta-Version noch keine Erfahrungen sammeln, das dürfte sich aber bald ändern.



JETZT GILT'S | Die weißen Schild-Symbole am rechten Gegner offenbaren, dass dessen linke Seite gerade ungedeckt ist. Sofort setzt unser Herold von Xotli zu einem gekonnten Linkshieb an.

Age of Conan (AoC) gegen Warhammer Online (WAR)

Der Vergleich



LIZENZEN

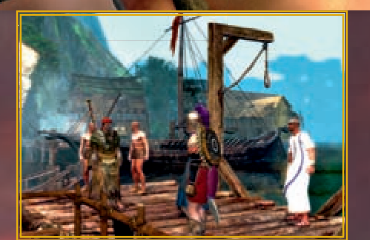


AoC: Die Vorlage stammt aus der Feder von Robert E. Howard, dessen **Conan**-Zyklus spätestens seit den Filmen mit Arnold Schwarzenegger bestens bekannt ist.
Fazit: Düsterer Fantasy-Stoff



WAR: Die Tabletop-Vorlage mit ihren Figuren zum Anpinseln und Rumschieben gefällt nicht jedem. Was die Entwickler übrigens auch „versoften", ist der süffisant-ironische Humor.
Fazit: Sorgsame Umsetzung

PVE



AoC: Dank spannender Handlungsstränge für die vier Grundklassen eignet es sich besonders für Spieler, die Wert auf dichte Atmosphäre und gute Dialoge legen.
Fazit: Bietet viel Solo-Content

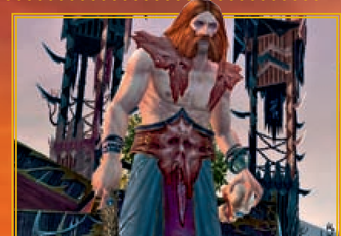


WAR: Der Quasi-Vorgänger **Dark Age of Camelot** steckt genauso voller PvE-Quests wie ein **WoW**; Spieler nehmen es nur weniger wahr. **WAR** soll dieselbe Schiene fahren.
Fazit: Party- & Solo-Anspruch

TECHNIK

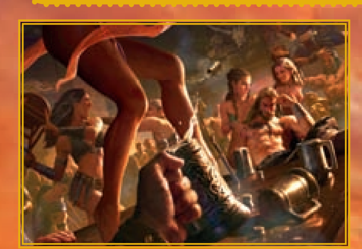


AoC: Direct-X-10-Grafik, hochauflösende Texturen, jede Menge Shader-Effekte – die Optik des Spiels haut einen vom Hocker, den passenden PC vorausgesetzt.
Fazit: Hardware fordernd



WAR: EA Mythic entwickelt kein MMORPG für einen Schönheitswettbewerb. Die Grafik erscheint eher zweckmäßig denn künstlerisch. Die inneren Werte sollen anziehen.
Fazit: Tauglich für ältere PCs

PVP



AoC: Bietet epische Gilden-Belagerungsschlachten, aber auch zünftige Spielerprügeleien in Kneipen. Wir sind gespannt, wie das Kampfsystem im PvP ankommt.
Fazit: Interessante PvP-Ideen



WAR: Über PvP beziehungsweise RvR (Realm vs. Realm) ließen sich Bücher füllen: EA Mythic sieht hier die Chance, ein Stück weit die Marktführerschaft zu erlangen.
Fazit: Abwarten, Tee trinken



KAMPFSYSTEM

AoC: Mit drei unterschiedlichen Schlag- beziehungsweise Schussrichtungen, Kombo-Attacken und kegelförmiger Zauberwirkung geht das Kampfsystem neue Wege im Online-Rollenspiel.
Fazit: Intensives Kampferlebnis

WAR: Man klickt den Gegner an und dann: alles wie immer. Das Kampfsystem ist kein Sektor, in dem sich **WAR** die Revolution des Genres zur Aufgabe macht. Es soll funktionieren, dann ist's gut.
Fazit: Keine Überraschungen



Von: Christian Burtchen

Monkey Island 3 mit Vampiren in 3D: A Vamypre Story landet demnächst. Wir sahen das untote Adventure erstmals in Bewegung.

▲ **TIEF HINAB** | Um in einen Brunnen zu gelangen, verwandelt sich Mona (links) in eine liebreizende Fledermaus.

◀ **TRAGISCHE FIGUR** | Mona und ihr Gefährte Froderick zeigen eindrucksvoll, wie viel Sorgfalt in der Gestaltung der Figuren steckt. Auch das restliche Ambiente überzeugt – lediglich einige Hintergründe wirken noch zu statisch.

A Vampyre Story

Es ist das **Duke Nukem Forever** der Grafik-Adventures. **A Vampyre Story**, das ist nicht nur die Geschichte um die junge Mona de Lafitte, die eigentlich Opernsägerin werden möchte, aber vom Vampir Shrowdy von Kiefer nach Dragselvanien entführt und in eine Vampirin verwandelt wird. Das ist auch die Geschichte um ein Spiel, dessen erste Konzeptzeichnungen zehn Jahre alt sind, das 2004 angekündigt wurde und seither mehr Verschiebungen hinter sich hat als ein herkömmlicher Adventure-Protagonist Gegenstände im Inventar.

Verantwortlich für die Vampirgeschichte ist Bill Tiller, einer der Zeichner des legendären **Curse of Monkey Island**. Die Screenshots zeigen, wie sehr sich die Entwickler bemühen, den Charme der Figuren und das stimmungsvolle Ambiente zu transportieren – von einer alten 2D-Grafik in eine dreidimensionale Optik und von einer Piraten- in eine Vampir-Welt.

Genau dieser Anspruch ist es, der das Projekt bisher so verzögert hat (siehe Kasten „Technischer Unterbau"). Mittlerweile ist **A Vampyre Story** zwar noch nicht fertiggestellt, aber auf gutem Wege. Bei einer Präsentation des Abenteuers konnten wir uns erstmals ein Bild davon machen, wie Mona in Bewegung aussieht und wie die Beleuchtung und die Interaktion mit Objekten funktionieren.

Schauplatz des Geschehens ist das Schloss Shrowdy von Kiefers in Dragselvanien. Richtig geraten: Der Ortsname erinnert nicht zufällig an Transsilvanien, Schauplatz von **Dracula** und **Nosferatu: Sinfonie des Grauens**. Auch sonst flattern Ihnen massenweise Anspielungen ins Haus, wenn etwa vor Ort ein Einrichtungshaus namens Ikillya um Kunden wirbt. Die Schreibweise „Vampyre" entstammt übrigens einem Gruselgeschichtenbuch von John Polidori.

Zurück zum Spiel: Mona, die sich ihres Vampirdaseins bewusst ist, wandelt zusammen mit dem munteren Fledermäuserich Froderick durch das Schloss. Ihr Ziel ist es, aus dem Gemäuer zu entkommen und nach Paris zu gelangen. Hierfür benötigt Mona unter anderem einen Schlüssel, den ein Gargoyle aber nur rausrückt, wenn sie ihm bei seinen Magenproblem hilft. Die sprechende Steinfigur verspeist nämlich mit Vorliebe Italiener und kämpft mit einem chronisch unausgeglichen Säure-Basen-Haushalt. Mona unterhält sich mit dem armen Kerl – und ihre Stimme trifft ihren tragischen Charakter überzeugend, wenn auch nicht perfekt.

A Vampyre Story soll aber nicht nur ein charmantes und witziges Adventure sein, sondern auch ein „vampiriges". Dazu gehört, dass Monas Inventar ein Sarg ist – und dass sie sich bei Bedarf selbst in eine Fledermaus verwandelt. Große Gegenstände sackt die Dame nicht ein, sondern merkt sie sich. Diese „Ideen" sind dann beim Puzzlen verfügbar. Derzeit ist allerdings noch nicht klar, ob Mona bei jeder Benutzung dieser Features über etliche Bildschirme hinüber zum jeweiligen Puzzle-Gegenstand flattert – das wäre nervig. Sicher dagegen ist laut Bill Tiller, dass es auch **A Vampyre Story 2** und **3** geben wird. Vermutliche Veröffentlichung: 2012 und 2018. ❑

ERSTEINDRUCK

Christian Burtchen



Corpse Bride ist einer meiner Lieblingsfilme: morbide zwar, aber charmant und sooo süß. Auch A Vampyre Story ist ästhetisch wundervoll, beinahe poetisch. Doch das harmonische Gefüge kann so leicht zusammenbrechen. Unnötige Animationen oder Laufwege etwa sorgen schnell für blutsaugerartige Bissspuren auf meiner Tastatur. Ich denke aber, Bill Tiller weiß um die immensen Erwartungen – und wird daher beim Design genauso streng sein wie bei der Gestaltung.

ENTWICKLER: **Autumn Moon Entertainment**
ANBIETER: **Crimson Cow**
TERMIN: **Ende 2008**



TECHNISCHER UNTERBAU

„Wir haben die Komplexität der Engine deutlich unterschätzt", erklärt Bill Tiller im PC-Games-Interview. **A Vampyre Story** nutzt die freie Grafik-Engine Panda3D, auf der auch das Disney-Spiel **Pirates of the Caribbean Online** (siehe Bild unten) basiert.

Für zahlreiche Elemente der visuellen Darstellung modifizierten die Programmierer Teile der Engine oder schrieben neue Erweiterungen – vor knapp einem Jahr stellte sich allerdings heraus, dass ein Großteil davon einer gründlichen Überarbeitung bedarf. Gerade die Beleuchtung in **A Vampyre Story** ist enorm wichtig – so sahen sich die Entwickler gezwungen, weite Teile des Programmquellcodes komplett neu zu schreiben. Der derzeitige Stand stimmt uns zuversichtlich, dass dies der richtige Schritt war!

▲ **FREUNDE DER NACHT** | Froderick dient nicht nur der Unterhaltung, der freche Fledermäuserich hilft auch bei Rätseln – etwa wenn Mona eine Grube inspizieren möchte, ohne sich dabei schmutzig zu machen.

◀ **DUNKLE TATEN** | Das Steuerkreuz erinnert an das legendäre Münzen-Interface aus **Monkey Island 3**. Wenn Sie die linke Maustaste gedrückt halten, erscheint das Symbol mit allen Aktionsmöglichkeiten: Vampirfähigkeiten (1), Froderick benutzen (2), Benutzen/Nehmen (3) oder Anschauen (4).

UNTERWEGS IM VAMPIR-SCHLOSS

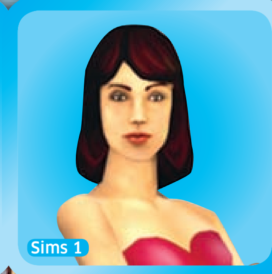
Wir zeigen Ihnen anhand des Schlosses von Shrowdy von Kiefer einige zentrale Aspekte von A Vampyre Story.

KAMMERMUSIK | Mona de Lafitte verfügt im Schloss über ihr eigenes Zimmer – **A Vampyre Story**-typisch wunderschön ausgeleuchtet. Als Vampirin verfügt sie über kein Spiegelbild – so hat Shrowdy von Kiefer ihr eben eins gemalt (rechts).

ÜBERFAHRT | Mona verlässt Shrowdys Schloss schließlich (großes Bild) und steuert auf diese mit Holzpfählen bewaffneten Klosterbrüder zu. In einer früheren Spielversion war sie einfach in einem Boot unterwegs (B) – jetzt folgt sie aber Guybrush Threepwood wie in **Monkey Island 2** (A) in einem Sarg (Vergrößerung C).

VOGELHAUS | Hoch oben im Schloss findet Mona diesen komischen Vogel, der sich gerade um seine Wäsche kümmert. Beachten Sie bitte auch die fein säuberlich aufgehängten Socken.

AKTION MENSCH | Genau wie in den Vorgängern spielen und verwalten Sie die unterschiedlichsten Personen in verschiedensten Lebenslagen. Der legendäre grüne Diamant (zentrales Bild, links) kennzeichnet die aktive Figur.































Die Sims 3

Von: Christian Burtchen

Das Spiel des Lebens geht weiter: Electronic Arts setzt die erfolgreichste PC-Serie fort.

Rein statistisch gesehen erscheint alle 88 Tage ein **Sims**-Spiel für den PC. Dabei handelt es sich entweder um einzeln spielbare Abenteuer wie **Inselgeschichten**, um Add-ons wie **Vier Jahreszeiten** oder um viele Zusatzpackungen wie **H&M Fashion Accessoires**. Plattformübergreifend haben die Sims-Produkte mehr als 100 Millionen Käufer gefunden. Damit das auch so bleibt, bringt Electronic Arts vier Jahre nach **Die Sims 2** einen Nachfolger – und nimmt gerade im Detail Änderungen an der Lebenssimulation vor.

Das erfolgreiche Spielprinzip lassen die Entwickler natürlich unberührt: Sie durchleben die Biografie Ihres oder Ihrer Sims. Sie erstellen den Charakter und begleiten ihn von der Wiege über Schulbank, Elternschaft und Rentenalter bis zum Tod. Sie erlernen einen Beruf, haben Hobbys und Träume, schließen Freundschaften, flirten und techtelmechteln. Außerdem richten Sie je nach Kassen- und Stimmungslage Ihre Wohnung mit verschiedenen Gegenständen ein, welche das Wohlbefinden Ihrer Zöglinge beeinflussen. Tatsächlich ist der Einrichtungsteil von Die **Sims 2** enorm populär – viele Spieler verbringen den Großteil ihrer Zeit damit, nach Herzenslust Möbel zu rücken.

Und dabei bleibt es wohl auch. Allerdings verändern sich im gesamten Spielablauf Feinheiten, um das Spiel gleichermaßen realistischer, zugänglicher und einfacher zu gestalten.

Beim Charakterbildschirm etwa vergeben Sie nicht mehr wie in einem Rollenspiel Punkte auf Werte wie Kreativität und Charisma, sondern wählen beschreibende Adjekte, als würden Sie eine Kontaktanzeige verfassen. 80 Attribute stehen zur Wahl, Sie nehmen aus der Liste fünf. Klingt unübersichtlich? Um das zu verhindern, werkelt das Entwicklungsteam auch am Interface, von welchem es folglich noch keine Bilder gibt. Auch im Spiel greift die Entschlackungskur: Geben derzeit noch acht Statusbalken über den aktuellen Zustand des Sims Auskunft (darunter Hygiene, Energie und Hunger), erwarten Spieler in **Sims 3** nur noch drei Anzeigen; bekannt davon ist bis jetzt nur die Spaß-Stress-Balance.

Zurück zur Charaktererstellung: Die von Ihnen vergebenen Eigenschaften bestimmen nicht nur, wie sich Ihr Sim allgemein verhält, ob es ihm beispielsweise als verspielter Typ schwerfällt, konzentriert zu lernen. Diese Attribute stellen

GEMEINSAME SACHE | Kochen ist weiterhin eine Fähigkeit der Sims. Bei der Zubereitung unterstützen sie sich aber mehr als vorher.



STIMMUNGSWANDEL | Statt wie in **Sims 2** die Nacht abrupt hereinbrechen zu lassen, nutzt die komplett neue **Sims 3**-Engine die Fähigkeiten des Beleuchtungssystems, um einen deutlich glaubwürdigeren Tag-Nacht-Zyklus mit schöner Dämmerung zu simulieren.

die Weichen für das spätere Sozialverhalten des Schützlings und ersetzen auch die bisherige Wahl der Umgangsformen („Reden", „Witz machen"). Ist er umgänglich, oder wird er schnell zornig oder quatscht er zu viel blödes Zeug? Es liegt in Ihrer Hand. Unter Umständen vererben sich diese Eigenschaften sogar auf die digitalen Nachkommen!

Aber: Die **Sims 3** bleibt familienfreundliche Unterhaltung – körperliche Abhängigkeiten wie Alkoholsucht plagen die Sims nicht; gleichgeschlechtliche Partnerschaften dagegen sind weiterhin möglich und werden sicher so manchen **Fox-News**-Sprecher „Skandal!" schreien lassen wie bei **Mass Effect**.

Bereits der Vorgänger bot bei der physischen Erstellung der Sims viele Gestaltungsmöglichkeiten – hier greifen die Entwickler dennoch tiefer in die Trick- und Anatomiekiste. In **Sims 3** können Sie nicht nur das Gesicht, sondern auch die restliche Statur en détail verändern. Kurze Beine, lange Arme, ein bisschen Winterspeck (den der Sim mit Sport wieder loswird)? Kein Problem! Auch asiatische und afrikanische Phänotypen sind möglich, außerdem bestimmen Sie direkt zum Start Lieblingsfarben, -musik und -essen.

Das Leben Ihres Schützlings

teilt sich in die Phasen Kleinstkindalter, Kindheit, Erwachsenendasein und Ruhestand. Eine große – und von Spielern lange geforderte – Neuerung: Nachbarn und Freunde außerhalb Ihrer Familie altern nun ebenfalls mit, sodass Sie nicht mehr nach jedem Epochenwechsel komplett neue Kontakte aufbauen müssen.

Eine weitere Umstellung betrifft die Stimmung der Sims. Zeigte Ihnen bisher ein Balken ihre aktuelle Laune an, rücken nun Ereignisse in den Vordergrund und bestimmen, wie sich der Sim fühlt. Ein solches „Moodlet" (von „mood", englisch für Stimmung) ist zum Beispiel eine Hochzeit, ein neuer Job, eine Kündigung oder auch nur ein verbranntes Essen. Je nach Bedeutung des Vorfalls haben die Ereignisse unterschiedlich lange und gravierende Auswirkungen, führen zum Beispiel zu Lustlosigkeit oder erhöhter Lernbereitschaft. Hier sind wir gespannt auf das finale Balancing – schließlich möchte kein Spieler, dass der Sim den Rest des Tages lustlos vorm Fernseher verbringt, nur weil ihm der allmorgendliche Kaffee zu dünn geraten war.

ADD-ONS, DIE WIR UNS WÜNSCHEN

Reisen, Haustiere, Campus-Geschichten – für die Sims gibt es bereits zahlreiche Add-ons. Unsere Vorschläge:



Die Sims: PC Games
Fakt 1: **Sims** ist ein Spiel mit hohem Frauenanteil. Fakt 2: PC Games hat eine ChefredakteurIN. Fakt 3: In **Sims** gibt der Spieler anderen Menschen ständig zur Bespaßung Anweisungen. **Die Sims: PC Games** ergibt sich als Synergie. Besondere Ängste der Sims: USA-Blitzkurztrips und verbuggte Testversionen.



Die Sims: Folterknecht
Eigentlich als Add-on für **Die Sims: PC Games** geplant, entpuppt sich **Folterknecht** bei der Entwicklung als enorm vielseitiges Produkt. Getreu dem **Sims**-Prinzip sind zahlreiche Möglichkeiten zur Malträtierung vorhanden, darunter Daumenschrauben, Extremkitzeln, Privatfernsehen und **War Leaders**.



Die Sims spielen World of Warcraft
Eine neue Herausforderung für alle Spieler, denen **PC Games** zu leicht war. Zu gewinnen ist das Spiel, in dem Sie Ihren Sim permanent vor den Rechner zwängen und ihn davon überzeugen, dass jemand, der stundenlang im Pechschwingenhort und in Zul'Aman wipet, tankt und vanisht, keinen gestörten Realitätssinn hat.



Die Sims: Sängergeschichten
Eigentlich handelt es sich hierbei um einen Bug in der Programmierung: In der Charaktererstellung lassen sich weder Kreativität noch Charisma festlegen. Dennoch müssen Sie den talentfreien Sim in Castingshows zum Star machen. Optional: Das Accessoires-Pack **Sprüche, mit denen ich jeden im Fernsehen fertig mache**.



Bauer sucht Sim
Oh nein! Keine Beschreibung – jemand könnte auf die Idee kommen, das umzusetzen!

DAS NEUE NACHBARSCHAFTSMODELL VON SIMS 3

Statt wie bisher immer nur auf einzelnen Grundstücken zu spielen, simuliert Die Sims 3 permanent die komplette Nachbarschaft. Das heißt für den Spieler:

- Keine Ladezeiten mehr beim Verlassen eines Grundstücks
- Zoomen Sie von der ganzen Nachbarschaft bis auf den Esstisch Ihrer Sims!
- **Sims 3** erscheint mit einer Nachbarschaft, die 97 Gebäude umfasst, darunter ein Park, ein Bistro, ein Rathaus, ein Kleidergeschäft und einen Buchladen.
- Ihr Sim verschwindet zum Arbeiten im Gebäude seiner Firma – dabei ist keine direkte Interaktion möglich, aber Sie müssen gelegentlich Entscheidungen treffen.
- Die sicheren **Sims 3**-Add-ons bringen neue Nachbarschaften, zum Beispiel für Urlaub oder Ausbildung.
- Ebenso ist es möglich, dass die Spieler neue Nachbarschaften erstellen.



GRÜNER PUNKT | Wie eh und je beginnt Abfall zu stinken, wenn er liegen bleibt. Neu ist, dass Sie ihn auch per „Eingriff von oben" wegräumen können.

▲ **GRÜNER DAUMEN** | Fischerei und Gartenarbeit waren in **Sims 2** nur per Erweiterung verfügbar. Nun ist es bereits im Hauptspiel möglich, Gemüse selbst anzubauen.

▼ **GRÜNE LUNGE** | In der großen Nachbarschaft schicken Sie Ihren Sim zum Joggen. Damit verändern Sie nicht nur dessen momentane Attribute, sondern langfristig auch Fitness und Figur.



TECHNIKVERGLEICH | Links sehen Sie ein Bild aus **Sims 2**, rechts zum Vergleich eine ähnliche Szene in **Sims 3** – die Verbesserungen an der Beleuchtung und der Haut der Sims sind offensichtlich.

Apropos Morgenroutine: Genau diese ist seit Jahr und Tag ein gewichtiger **Sims 2**-Kritikpunkt der Community. Um die vielen Bedürfnisse der Sims zu befriedigen – etwas essen, Zeit für eine ausführliche Morgentoilette nehmen, danach noch aufräumen … –, bleibt kaum die Zeit, außerdem ist es nur lästige Routine. Das mag realistisch sein – für Entzückung diesseits des Monitors sorgt es nicht. Auch auf Nachfrage beantwortet Electronic Arts die Frage nach einer möglichen Automatisierung oder einem Arbeitsablaufplan nicht. Wir vermuten dennoch, dass ein solches Komfort-Feature Einzug in **Sims 3** hält.

Immerhin: Bedürfnisse lassen sich jetzt simpel befriedigen. Hatte Ihr Schützling in **Sims 2** Hunger, wählten Sie den Kühlschrank aus und aus dem aufpoppenden Menü eine Speise, die unter Umständen auch noch Zubereitung verlangte. Nun befehlen Sie ganz einfach „Iss halt was!" und lehnen sich zurück. Unrealistisch, aber praktisch: Müll oder liegen gelassene Bücher lassen sich ohne Zutun des Sims per Mauscursor wegräumen.

Nach dem leckeren Frühstück geht Ihr erwachsener Sim zur Arbeit. Wie bisher steigen Sie innerhalb einer Karriere (bestätigt: Koch, Wissenschaftler, Militärlaufbahn) nach und nach auf und erhöhen so Ihren Verdienst.

Ob und wann Sie eine neue Visitenkarte erhalten, hängt von einer Vielzahl von Faktoren ab: den Fähigkeiten des Sims, der durch die eingangs erwähnten Eigenschaften bestimmten Persönlichkeit, dem Verhalten gegenüber Kollegen und bestimmten konkreten Arbeitszielen. Falls Sie rund acht Stunden Arbeitszeit für zu lang halten, nehmen Sie einfach eine Teilzeitbeschäftigung wahr und haben so mehr Zeit, um Hobbys nachzugehen oder Pflanzen im heimischen Garten anzubauen.

> „**Sims 3** wirkt durch die große, lebendige Nachbarschaft noch mehr wie eine Fernsehserie."
>
> Lindsay Pearson, Produzent

Bislang verfügten die Sims über Ängste und Wünsche – wurden diese Realität, wirkte sich das entsprechend auf die Stimmung aus. An diese Stelle treten nun Träume, etwa von einem fantastischen Espresso-Automaten. Wenn Ihnen der Traum gefällt, verwandeln Sie ihn in ein Versprechen – tun aber gut daran, dieses auch für Ihren Sim zu erfüllen, um negative Konsequenzen zu verhindern.

Einen immens wichtigen Teil des **Sims 3**-Spielerlebnisses machen die menschlichen Interaktionen aus. Die Berechnung des Sim-Verhaltens beanspruchte bereits in **Sims 2** ordentlich Rechenleistung – selbst ein moderner PC hat trotz der eher zweckmäßigen Grafik daher ab einer fünfköpfigen Familie gut zu kämpfen. Da **Sims 3** gleichzeitig eine komplette Nachbarschaft (siehe oben) simuliert, steigt der Rechenbedarf noch einmal – dennoch soll das Verhalten der Sims nachvollziehbar bleiben. Hierfür hat Maxis zahlreiche Modelle erarbeitet, um soziale Netzwerke und persönliche Beziehungen zu modellieren.

AMTSSITZ | Falls Sie eine Karriere als Politiker verfolgen, ist das Rathaus Ihr Ziel. Leisten Sie schlechte Arbeit, demonstrieren die anderen Bewohner.

SHOPPING-TOUR | In der städtischen Nachbarschaft laden eine Vielzahl an Geschäften zum Einkaufen ein und bieten die Gelegenheit, die anderen Sims kennenzulernen.

SCHRECKSEKUNDE | Was die aufgebrachten Sims nicht beruhigt, Kennern der Serie aber auffällt: Sofa und Couch-Tisch sind im 45°-Winkel platziert – das ging bisher nur per Cheat.

Die angepasste künstliche Intelligenz verhindert nicht nur, dass Sims permanent über Sumo-Ringer zu reden versuchen, während dies den Gesprächspartner nicht interessiert. Die Sims agieren außerdem deutlich eigenständiger: Schicken Sie Ihren Schützling quer durch die Stadt, kommt er selber auf die Idee, das Auto zu benutzen, und weicht auch Hindernissen automatisch aus. Wenn Sie den alten Trick „Ich verkaufe die Pool-Leiter, während mein Sims schwimmt, um ihn zu ertränken" versuchen: Pustekuchen! Das erkennt der Schwimmer und klettert heraus, notfalls sogar über den Beckenrand.

Was zunächst verwundern mag: Ein Mehrspielermodus ist nach wie vor nicht geplant. Dabei sollte man doch meinen, dass gerade die Interaktion mit den Sims anderer Spieler Spaß machen würde. Ein kurzes Interview mit mehreren **Sims**-Süchtigen widerlegt diese These: „Ach nein, eigentlich spiele ich lieber für mich."

Sims-Spieler lieben es, Gegenstände zu tauschen und herunterzuladen, aber ein Sims-Onlinespiel wie einst **Die Sims Online** oder jetzt **EA Land** finden sie wenig reizvoll. Folglich ermöglicht **Sims 3** genau wie **Spore** zwar die Integration der Nachbarschaften und Gegenstände anderer Spieler im Sinne des Community-Gedankens, im Spiel selbst sind Sie aber weiter solo unterwegs.

Damit Sie auch viele Dinge zum Tauschen haben, erleichtert Maxis die Bedienung des Editors; er ermöglicht das simple Hinzufügen von Texturen, Mustern und Farben. Doch Ihre Kreativität endet nicht bei Sofas, Kleidern und Badezimmerkacheln! In **Sims 3** enthalten sind zahlreiche Tools, um Einfluss auf die Gestaltung der Welt zu nehmen – und kurz nach der Veröffentlichung des Spiels auch ein Werkzeug, um ganze Nachbarschaften zu kreieren!

Die optische Steigerung zum Vorgänger scheint auf den ersten Blick nicht überwältigend – im Detail zeigt sich jedoch eine deutlich verbesserte Beleuchtung. Zudem liefe gerade ein sehr menschenbezogenes Spiel wie **Sims** Gefahr, bei einer besseren Darstellung ins sogenannte „uncanny valley" zu fallen: Dann wäre die Darstellung zwar so detailliert, dass das Gehirn sie nicht mehr als bloßes Schema wahrnähme – aber womöglich noch nicht fein genug, um wirklich menschlich rüberzukommen. Da scheint die gegenwärtige Lösung doch angebracht. Zumal die Hardware-Anforderungen für **Sims 3** eher mäßig ausfallen sollen – es gilt, Abermillionen PCs da draußen zu bevölkern! ❑

ERSTEINDRUCK

Christian Burtchen



Die **Sims 3** protzt weder mit fantastischer Grafik noch mit packender Sprachausgabe (es bleibt beim „Simlish"-Gebrabbel) oder einer fortlaufenden Handlung. Wenn andere Spiele Hollywood-Unterhaltung sind, ist **Sims 3** eine frei konfigurierbare Vorabendserie zum Mitspielen. Dass die Entwickler die soziale Intelligenz meiner Schützlinge erhöhen, gefällt mir, ebenso wie das Konzept der komplett frei begehbaren Nachbarschaft und der spielbestimmenden Stimmungen. Dennoch warte ich auf weitere Informationen, etwa zur Automatisierung, ehe ich zu Sims-typischen Freudensprünge ansetze.

ENTWICKLER: **Maxis / Electronic Arts**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **2009**

AMTSSITZ | Falls Sie eine Karriere als Politiker verfolgen, ist das Rathaus Ihr Ziel. Leisten Sie schlechte Arbeit, demonstrieren die anderen Bewohner.

SHOPPING-TOUR | In der städtischen Nachbarschaft laden eine Vielzahl an Geschäften zum Einkaufen ein und bieten die Gelegenheit, die anderen Sims kennenzulernen.

SCHRECKSEKUNDE | Was die aufgebrachten Sims nicht beruhigt, Kennern der Serie aber auffällt: Sofa und Couch-Tisch sind im 45°-Winkel platziert – das ging bisher nur per Cheat.

Die angepasste künstliche Intelligenz verhindert nicht nur, dass Sims permanent über Sumo-Ringer zu reden versuchen, während dies den Gesprächspartner nicht interessiert. Die Sims agieren außerdem deutlich eigenständiger: Schicken Sie Ihren Schützling quer durch die Stadt, kommt er selber auf die Idee, das Auto zu benutzen, und weicht auch Hindernissen automatisch aus. Wenn Sie den alten Trick „Ich verkaufe die Pool-Leiter, während mein Sims schwimmt, um ihn zu ertränken“ versuchen: Pustekuchen! Das erkennt der Schwimmer und klettert heraus, notfalls sogar über den Beckenrand.

Was zunächst verwundern mag: Ein Mehrspielermodus ist nach wie vor nicht geplant. Dabei sollte man doch meinen, dass gerade die Interaktion mit den Sims anderer Spieler Spaß machen würde. Ein kurzes Interview mit mehreren **Sims**-Süchtigen widerlegt diese These: „Ach nein, eigentlich spiele ich lieber für mich.“

Sims-Spieler lieben es, Gegenstände zu tauschen und herunterzuladen, aber ein Sims-Onlinespiel wie einst **Die Sims Online** oder jetzt **EA Land** finden sie wenig reizvoll. Folglich ermöglicht **Sims 3** genau wie **Spore** zwar die Integration der Nachbarschaften und Gegenstände anderer Spieler im Sinne des Community-Gedankens, im Spiel selbst sind Sie aber weiter solo unterwegs.

Damit Sie auch viele Dinge zum Tauschen haben, erleichtert Maxis die Bedienung des Editors; er ermöglicht das simple Hinzufügen von Texturen, Mustern und Farben. Doch Ihre Kreativität endet nicht bei Sofas, Kleidern und Badezimmerkacheln! In **Sims 3** enthalten sind zahlreiche Tools, um Einfluss auf die Gestaltung der Welt zu nehmen – und kurz nach der Veröffentlichung des Spiels auch ein Werkzeug, um ganze Nachbarschaften zu kreieren!

Die optische Steigerung zum Vorgänger scheint auf den ersten Blick nicht überwältigend – im Detail zeigt sich jedoch eine deutlich verbesserte Beleuchtung. Zudem liefe gerade ein sehr menschenbezogenes Spiel wie **Sims** Gefahr, bei einer besseren Darstellung ins sogenannte „uncanny valley“ zu fallen: Dann wäre die Darstellung zwar so detailliert, dass das Gehirn sie nicht mehr als bloßes Schema wahrnähme – aber womöglich noch nicht fein genug, um wirklich menschlich rüberzukommen. Da scheint die gegenwärtige Lösung doch angebracht. Zumal die Hardware-Anforderungen für **Sims 3** eher mäßig ausfallen sollen – es gilt, Abermillionen PCs da draußen zu bevölkern! ❑

ERSTEINDRUCK

Christian Burtchen



Die **Sims 3** protzt weder mit fantastischer Grafik noch mit packender Sprachausgabe (es bleibt beim „Simlish“-Gebrabbel) oder einer fortlaufenden Handlung. Wenn andere Spiele Hollywood-Unterhaltung sind, ist **Sims 3** eine frei konfigurierbare Vorabendserie zum Mitspielen. Dass die Entwickler die soziale Intelligenz meiner Schützlinge erhöhen, gefällt mir, ebenso wie das Konzept der komplett frei begehbaren Nachbarschaft und der spielbestimmenden Stimmungen. Dennoch warte ich auf weitere Informationen, etwa zur Automatisierung, ehe ich zu Sims-typischen Freudensprünge ansetze.

ENTWICKLER: **Maxis / Electronic Arts**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **2009**

IMPOSANT | **Aufbruch der Kulturen** hat ähnlich wie **Die nächste Generation** einen comicartigen Grafikstil. Die Siedlungen besitzen den typischen Wusel-Charme.

Die Siedler: Aufbruch der Kulturen

Von: Christian Burtchen

Dem großen Erfolg des Siedler-2-Remakes folgt ein zweites mit Detailänderungen.

IM ÜBERBLICK

Das sind die wichtigsten Features von Aufbruch der Kulturen:

- Das Spiel hält sich an den Ablauf von **Die Siedler 2**. Zentrale Spielelemente sind Wegebau und die Optimierung der Logistik.
- Drei Völker (Bajuwaren, Ägypter, Schotten) siedeln um die Wette und unterscheiden sich erstmals auch spielerisch.
- Per Opferstelle tauschen Sie Waren gegen zeitlich begrenzte Boni.
- Das Militärsystem erlaubt keine direkte Einheitenkontrolle, aber erstmals Fern- und Gruppenkämpfe.

Plock-plock, ratsch-ratsch, plink-plink. Eine **Siedler**-Stadt erfreut nicht nur das Auge, sondern auch das Ohr des Stadtherren, wenn Bergarbeiter, Holzverarbeiter und Münzpräger eifrig das Bruttosozialprodukt steigern. Volker Wertich (siehe Seite 46) entwickelte die charmante Pixelwirtschaft 1992. 1996 folgte der enorm populäre Nachfolger **Siedler 2**, der zehn Jahre später ein Remake samt zeitgemäßer Technik enthielt, versehen mit dem Untertitel **Die nächste Generation**. **Aufbruch der Kulturen** ist der Nachfolger davon und basiert auf den gleichen Prinzipien wie die **Siedler 2** – ein fundamentaler Unterschied zum sechsten Teil **Aufstieg eines Königreichs**.

Um der Kultur zum Aufbruch zu verhelfen, ziehen Sie von Ihrem Haupthaus ausgehend eine blühende Stadt auf. Zum Knabbern gibt's leckere Fische, feines Wildbret, später Schweinefleisch oder Brot. Jeder Siedler benötigt für seine Tätigkeit ein Werkzeug, für dessen Herstellung wiederum Eisen von wackeren und ebenso hungrigen Kumpeln aus Bergen geholt und von Eisenschmelzer, Schmied und Schlosser bearbeitet wird.

Ungewöhnlich für alle, die nicht mit dem legendären Spiel vertraut sind: Wege errichten Sie nicht einfach per Drag & Drop, sondern indem Sie an spezifischen Punkten im Kartenraster Fahnen und Wegabschnitte setzen. Träger und später auch Packesel transportieren Güter immer zwischen zwei Fahnen. Um gerade vorm Haupthaus oder an wichtigen Kreuzungen Staus zu vermeiden, ist einige Tüftelei mit den Wegen und den Transportprioritäten verlangt. „Eine Logistiksimulation, eigentlich nicht mehr zeitgemäß", so hieß es zu diesem Konzept noch im vergangenen Jahr, und zwar von Ubisoft selbst. Der große Erfolg von **Die nächste Generation** hat den Publisher wohl wieder ins Grübeln gebracht. Fortan, erklärt Manager Ronald Kaulbach, würden sowohl die klassische Serie als auch der neu eingeschlagene Weg (**Die Siedler 6**) fortgesetzt. Während Missionsdesign (wir hoffen auf Haupt- und Nebenquests wie im **Wikinger**-Add-on) und Geschichte noch im Entwickler-Haupthaus unter Verschluss lagern, gibt es zu anderen Bestandteilen schon Informationen.

> Für **Die Siedler** schafft Ubisoft eine „Traditionsreihe" und eine „Evolutionsreihe".

Die zentralen Änderungen gegenüber dem Vorgänger betreffen Völker, Kampfsystem und Interface (siehe dazu den Kasten oben rechts). Nur die Ägypter sind noch alte Siedler-Bekannte: Bajuwaren

DAS INTERFACE: ANNO LÄSST GRÜSSEN

Das Design der Benutzeroberfläche verknüpft Elemente von Die Siedler und Anno 1701. Wir geben einen Überblick über die Steuerung.

BESTANDSANZEIGE | Die wichtigsten Waren haben Sie immer im Blick – per Klick auf den Pfeil macht **Aufbruch der Kulturen** Komplettinventur und zeigt Ihnen jedes Werkzeug, jedes Stück Kohle an.

SIE HABEN POST | Die Mitteilungen des Spiels (Missionsziele, gefundene Rohstoffe, erschöpfte Minen, militärische Aktionen), finden neben dem Hauptmenü Platz.

WECHSEL | In diesem Fenster sehen Sie das ausgewählte Gebäude, mit den Buttons darunter gelangen Sie weiter, etwa zum nächsten Lagerhaus.

SCHALTZENTRALE | Wenn nötig, blendet das Interface in der Mitte zusätzliche Informationen, hier den Lagerbestand, ein.

ÜBERSICHT | Die Karte zeigt Ihnen den Einflussbereich aller Spieler und gibt geografische Informationen.



▲ **DER URVATER** | Sowohl **Die Siedler 2** als auch **Die nächste Generation** ordnen die Steuerungselemente in einem kleinen, zentralen Menü und vielen Extra-Fenstern an.

▼ **DIE KÖNIGIN** | Die Benutzeroberfläche von Genre-Primus **Anno 1701** präsentiert spezifische Informationen mit kontextsensitiven Befehlen im Kreis rechts unten, links die Minimap und den Zugriff auf die übrigen Aktionen.



1 **TUNING** | Einstellungen für Warenwirtschaft (Transportprioritäten, Güterverteilung) und Militär (Truppenverwaltung, Diplomatie) nehmen Sie hier vor.

2 **ZAHLENWUST** | Das legendäre Statistik-Menü ist verrät Ihnen detailliert, wer wie viel Land, Soldaten und Münzen hat oder am produktivsten ist.

3 **PLATZ DA?** | Mit dieser Anzeige erkennen Sie auf einen Blick, wo sich welche Gebäude (klein/mittel/groß) und Spezialbauten (Minen/Häfen) errichten lassen.

4 5 **ZUSATZINFO** | Mit diesen Buttons erhalten Sie auf der Karte zusätzliche Anzeigen zu Wirtschaft und Produktionsgebäuden (oben) sowie militärischem Einflussbereich (unten).

6 **SPEEDSIEDELN** | Wenn's mal wieder länger dauert, schalten Sie hiermit einfach eine Zeitbeschleunigung ein und sehen Ihnen rasenden Siedlern bei der Arbeit zu.

7 **ZUGRIFF** | Damit erreichen Sie das Optionsmenü, um, Ihr Spiel abzuspeichern, einen Spielstand zu laden oder die Grafikeinstellungen zu verändern.



▲ **WÜSTENVOLK** | Der Beweis: Ägypter sind entgegen antiken Bildern nicht flach und bewegen sich auch nicht seitwärts. In **Aufbruch der Kulturen** besitzt die Fraktion zwar die stärkste Wirtschaft, gleichzeitig aber schwache Militäreinheiten – so sind viele Soldaten nötig!

▶ **JODELMEISTER** | Die Bajuwaren sind das ausgeglichene Volk in **Aufbau der Kulturen**. Süß: Statt einfacher Brote tragen die Bayern Brezeln über Stock und Stein.

▶ **NORDLICHTER** | Die Schotten haben zwar die stärksten Militäreinheiten der drei Völker, dafür ist die Wirtschaft der Rockträger weniger leistungsfähig.

SCHOTTEN

und Schotten dagegen betreten absolutes Neuland, sehen aber nicht weniger putzig aus als ihre römischen oder nubischen Kollegen im Vorgänger. Unterschieden sich die Völker bisher nur optisch voneinander, kommen nun auch spielerische Eigenheiten dazu. So ist das ägyptische Militär schwach, dafür haben die Pyramidenbauer eine besonders gute Wirtschaft. Das Gegenteil davon stellen die Schotten dar, die siedelnden Bayern dagegen sind ein ausgeglichenes Völkchen. Alle Völker können in Spezialgebäuden Opfergaben bringen, um unter Umständen für kurze Zeit den Hunger der Bergarbeiter zu stillen und den eigenen Mannen ungeahnte Kampfeskraft zu verleihen.

Apropos Kampfeskraft: Die Auseinandersetzungen laufen zwar wie bisher automatisch ab, direkte Einheitenkontrolle ist nicht vorgesehen. Die Entwickler Funatics versprechen mehr Tiefe, da Sie nun zusätzlich Fernkämpfer anführen. Das automatische Kampfsystem ermöglicht es zudem erstmals, dass mehrere Einheiten einen Gegner angreifen. Freuen Sie sich also auf Schwertkämpfer, Bogenschützen und Katapulte im Getümmel: klirr-klirr, hnnng-poing-ziuuu, drdrdrttt-hiiiu-wumm. ❑

ERSTEINDRUCK

Christian Burtchen



Das Verhältnis zwischen den Siedlern und mir war schon mal besser. Ob es da ein kluger Schritt ist, gerade einem Exil-Berliner Bajuwaren als „normales, einsteigerfreundliches Volk“ unterjubeln zu wollen? Weil die Alpenwichtel meine erworbene Brezelsucht erkannt haben, zeige ich mich gnädig. Die Comic-Grafik gefällt mir persönlich sowieso besser als ein realistischer Look. Nun müssen die Entwickler nur beim Missionsdesign und der Story ebenso zu den **Anno 1701: Der Fluch des Drachen**-Entwicklern schauen wie beim Interface.

ENTWICKLER: **Funatics**
ANBIETER: **Ubisoft**
TERMIN: **2008**



▲ **AUF DIE MÜTZE** | Drei gegen einen ist unfair? Von wegen, diese dreckigen Banditen haben uns vorher mächtig zugesetzt. Willkommen in der Welt von **Drakensang**!

▶ **FÜNF FÜR AVENTURIEN** | Unsere Abenteurergruppe ist aus Berlin und Hamburg angereist. Von links: Sharif Hemead, Heidi Hoffmann, Jan Müller, Paul Rohloff und Anselm Ringleben.

Das Schwarze Auge 4: Drakensang

Von: Robert Horn

In Berlin trafen wir fünf Leser, die nur eins im Sinn hatten: bei Radon Labs den ganzen Tag Drakensang spielen.

SNEAK PEEK

PCG-Sneak Peek: Was ist das?
Ihre Meinung ist uns wichtig! Deshalb laden wir Sie in die Redaktion ein, wo Sie einen Tag lang ein ausgewähltes Top-Spiel auf Herz und Nieren testen dürfen. An der Sneak Peek kann jeder Leser teilnehmen. Schauen Sie einfach auf unserer Webseite pcgames.de vorbei.

Dieses Mal machen wir alles ein wenig anders: Statt wie üblich Leser in die Redaktion nach Fürth einzuladen, packen wir unsere Siebensachen zusammen und brechen nach Berlin auf. Denn dort sitzt Radon Labs, das zurzeit mit Volldampf an der Entwicklung von **Das Schwarze Auge 4: Drakensang** werkelt. Die Teilnehmer, fünf tapfere Recken und allesamt Rollenspielprofis, haben wir schon vorher rekrutiert. In einem knallharten Auswahlverfahren (E-Mail an den verantwortlichen Redakteur) setzten sich Anselm Ringleben, Jan Müller, Heidi Hoffmann, Paul Rohloff und Sharif Hemead durch und erwarten uns an einem kühlen Samstag Morgen ungeduldig vor den Toren von Radon Labs.

Wir sind herzlich willkommen. Geschäftsführer Bernd Beyreuther persönlich begrüßt unsere Truppe und führt sie erst einmal durch sein Zentrum der Macht. Die Leser bekommen so die einmalige Gelegenheit, Entwicklern bei der Arbeit zuzuschauen. Die arbeiten, wie fleißige PC Games-Redakteure übrigens auch, natürlich am Samstag. Schon nach kurzer Zeit ist Paul verschwunden. Er ist weiter vorne bei einem Programmierer hängen geblieben, der ihm mit glänzenden Augen diverse Animationen von Beschwörungen zeigt.

Doch „Nur gucken, nicht anfassen“ gilt heute nicht. Also scheuchen wir die Gruppe in das eigens eingerichtete Spielzimmer, wo neben Frühstück, Getränken und Rechnern Bernd Beyreuther wartet, um den Interessierten einen Überblick über das kommende Geschehen zu geben. Im Zuge dessen bekommen unsere Teilnehmer sogar das vorher noch nie gezeigte offizielle Intro zu Gesicht. Na wenn das kein Einstieg ist!

Obwohl die **Drakensang**-Version, die die Jungs und das Mädel spielen dürfen, taufrisch ist, gibt es noch einige Fehler. Der Expertenmodus bei der Charaktererstellung funktioniert noch nicht, ebenso die Sprachausgabe, die erst in den kommenden Wochen aufgenommen wird.

Das hält hier keinen ab. Das aufgeregte Stimmengewirr weicht stiller Konzentration, als sich unsere Helden daran machen, ihre Spielfigur auszusuchen. Die Auswahl an verschiedenen Rassen und Klassen kommt an. Doch nicht alles findet Zustimmung: Paul und Jan bemängeln, dass man zwar sehr unterschiedliche Charaktere wählen, diese in ihrem Aussehen aber nicht beeinflussen kann. „Das ist ein wesentlicher Punkt, mich mit ‚meinen‘ Leuten zu identifizieren“, meint Jan.

Paul erkundigt sich derweil erstaunt nach der verwendeten



„Das Spiel hat mich gleich in seinen Bann gezogen."

NAME: Sharif Hemead ALTER: 27 Jahre
LIEBLINGSSPIELE: The Witcher, C&C 3:Tiberium Wars

SHARIF HEMEAD ÜBER DRAKENSANG:

„Die Atmosphäre erinnert mich an die alten DSA-Teile. Gut, dass auch die Originalnamen verwendet worden sind, zum Beispiel Silberkrug. So kann man sich DSA vorstellen, wenn man durch die Lande, Straßen und Gassen von Aventurien reist."



NAME: Anselm Ringleben ALTER: 27 Jahre
LIEBLINGSSPIELE: Baldur's Gate, Half-Life 1+2

„Ich fühlte mich an die Nordlandtrilogie erinnert."

ANSELM RINGLEBEN ÜBER DRAKENSANG:

„Die bunte Grafik passt zur Fantasy-Welt von Aventurien und ist insgesamt (schon in dieser frühen Version) flüssig und schön anzuschauen. Die Animationen sind auch sehr gut abgestimmt und sehen fast real aus. Das macht einen sehr guten Eindruck."

HEIDI HOFFMANN ÜBER DRAKENSANG:

„Im Vergleich zu aktuellen Rollenspielen ist bei Drakensang einfach mehr Strategie gefordert. Durch die ganzen Skills wird das Spiel deutlich komplexer, aber zu einem Muss für Freunde und Freundinnen des (klassischen) Party-Rollenspiels."



NAME: Heidi Hoffmann ALTER: 32 Jahre
LIEBLINGSSPIELE: Jede Menge Rollenspiele

„Die Story scheint ganz gut zu werden."





FURCHTZWERGE | Bis die Abenteurer die erste große Stadt, Ferdok, erreichen, ist es Nachmittag. Das kommt davon, wenn man kurzbeinige Zwerge in die Party einlädt.



ANFÄNGERKURS | Die Karte des Startgebietes markiert praktischerweise alle questrelevanten Orte mit einem Fragezeichen. Das über den Köpfen unserer Tester verschwindet dagegen umgekehrt proportional zum Grinsen im Gesicht.

Hardware. Sein Bildschirm zeigt konstante 70 Bilder pro Sekunde. „Nicht schlecht für ein Spiel in diesem Stadium", freut sich der angehende Student. Er hat sich für einen Metamagier entschieden, der seiner Vorstellung eines Necromanten am nächsten kommt. Denn „irgendetwas beschwören", das haben „andere Spiele nie wirklich gut hinbekommen". Er erschafft ein Skelett und will sich auf einen Haufen Gegner stürzen – doch nach einer kurzen Zwischensequenz ist sein knochiger Gefährte schon zerfallen. Neu beschwören geht nicht, er befindet sich im Kampf.

Produzent Tobias Heussner, der die ganze Szene mitverfolgt, notiert fleißig mit: „Das sollten wir noch einmal genauer besprechen".

Rechts von Paul kichert Anselm fast ununterbrochen. Er war schneller als seine Mitstreiter und ist mit seiner Kriegerin schon auf die ersten NPCs gestoßen. Die Dialogsequenzen kommen bei ihm gut weg: „Die sind schon witzig!"

Einen Platz weiter rechts flucht Jan leise vor sich hin: Sein Spiel ist mitsamt Computer abgestürzt. Erfreulicherweise bleibt das die Ausnahme: Nur noch einmal raucht der Titel ab, ansonsten beschert die frühe Version von Drakensang niemandem mehr Probleme. Da haben wir schon Schlimmeres erlebt!

Die einzige Frau im Team, Heidi, ist nach eigenen Angaben das personifizierte Rollenspiel. Kein Wunder, schließlich nimmt sie sich beim Erscheinen eines Wunschtitels extra Urlaub und ist vom Bildschirm nicht mehr wegzukriegen. Nach Aventurien begibt sie sich mit einer Kriegerin. Gemütlich erkundet sie die Welt, bis ihr ein Fluss den Weg versperrt. Umdrehen und Brücke suchen, denn schwimmen können die Charaktere nicht. Heidi meint missmutig: „Sieht doch gar nicht so tief aus." Stimmt, aber hast du schon mal versucht, mit Plattenrüstung und Schwert zu schwimmen, liebe Heidi?

Sharif Hemead probiert sein Glück inzwischen an seinem zweiten Charakter. Der erste, eine Gauklerin, war bereits nach wenigen Minuten den Heldentod gestorben – ohne dass Sharif gespeichert hatte. Woran er gescheitert ist? Die Nemesis eines jeden niedrigen Rollenspielhelden hat wieder zugeschlagen: Wildschweine. „Die sind einfach so aufgepoppt", rechtfertigt sich Sharif. Sein neu erschaffener Waldläufer soll es besser machen. Und gespeichert wird auch.

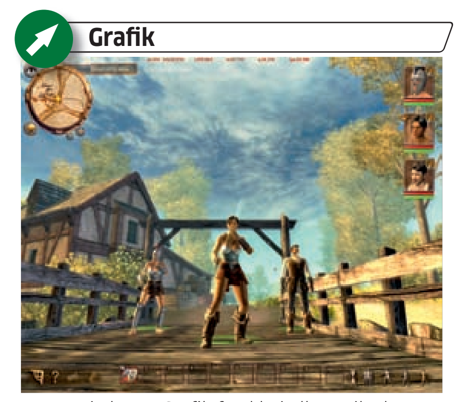
„Die Musik nervt auf Dauer", findet Jan. Deswegen dreht er den Ton im Spielmenü ab. Doof nur, dass er das bei jedem Neuladen erneut tun muss. Wohl noch ein Fehler der frühen Version. Praktisch dagegen findet er (und auch alle anderen), dass Questziele auf der Übersichtskarte mit einem Fragezeichen versehen sind. Das erspart lästiges Suchen. Wir finden das auch gut. Jan hat sich eine Amazone zum Spielen ausgesucht. „Das sieht doch viel netter aus, wenn man lange spielt!" Soso.

Ein Auftrag führt seine Amazone in eine Bärenhöhle. Dort lauert Bruno der Bär. „Das geht gar nicht", meint Paul, der ebenfalls die Höhle erkundet. „Der Bär darf nicht Bruno heißen. Der Witz ist doch zu flach." Sagt's und rennt unversehens in den felligen Heldenfresser. Ohne dass sein Charakter eine Waffe trägt, ohne beschworenes Skelett. Nach ein paar kurzen, herzhaften Prankenhieben steht es 1:0 für Bruno. „Blöder kann man sich nicht anstellen. Außer nackt rumlaufen", kommentiert Paul das eigene Versagen. Das erbittert geführte Rückspiel gewinnt Paul dann aber deutlich. Bär tot, alles gut? Nicht ganz.

LESERURTEIL

PC-GAMES-LESER ÜBER: DAS SCHWARZE AUGE 4: DRAKENSANG

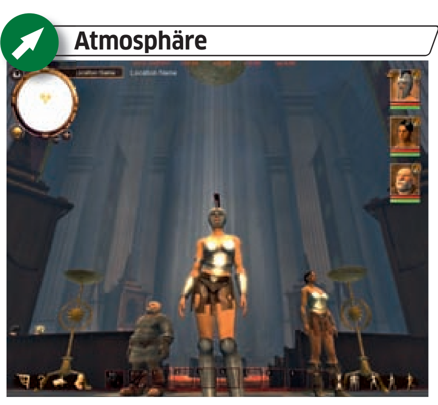
Grafik



Leser: Die bunte Grafik fand bei allen Teilnehmern großen Anklang. Stimmig sei sie, dem DSA-Universum angemessen. Besonders gut kamen die Kampfanimationen der Figuren davon: Sie überzeugten durch und durch.

PC Games: Schon jetzt macht die Grafik von Drakensang einen runden Eindruck. Zwar blitzen hier und da noch einige Bugs aus dem Gebüsch, zu meckern gibt es aber wenig. Allerdings gab es bis auf das wunderschöne Startgebiet auch kaum etwas zu sehen.

Atmosphäre



Leser: Auch hier klatschten die Tester Beifall: Die stimmige Atmosphäre fange das DSA-Universum perfekt ein, wirke sehr lebendig. Im Vergleich zu anderen Rollenspielen erscheint Drakensang manchen Lesern jedoch eine Spur zu brav.

PC Games: So stark, wie sich die Entwickler an die Vorlage halten, kann eigentlich nichts schief gehen. Ein Hauch weniger „klassisch" würde dem Spiel aber sicher nicht schaden. Die abgedrehten Charaktere und witzige Dialoge sind Geschmackssache.

Klassen



Leser: Geteilte Meinungen bei der Klassenwahl: Krieger etwa wirken auf unsere Leser etwas zu stark, Waldläufer dagegen zu schwach. Richtig doof finden alle, dass man das Aussehen seines Lieblings nicht beeinflussen kann.

PC Games: Die Klassenauswahl ist vielfältig, die Spielweise unterschiedlich. Magieklassen haben es zu Beginn schwerer als rüstungtragende Immer-feste-drauf-Fraktionen. Wer Rollenspiele kennt, weiß, wie sich das Verhältnis später ändert. Einen Charakter-Editor wünschen wir uns aber auch.

In der engen Höhle stoßen viele Leser an die Grenzen der Wegfindung. Denn immer wenn der Weg für die Charaktere blockiert ist, verwandelt sich der Mauszeiger in ein großes Minus-Zeichen. Das gilt natürlich auch für die Wände der Höhle. Bei den engen Durchgängen müssen unsere Teilnehmer leidlich oft die Kamera nachjustieren, um voranzukommen.

Das pausierbare Kampfsystem von Drakensang fordert ebenfalls Eingewöhnung. „Ohne Pausentaste ist das nicht spielbar. Das nimmt den Zug raus", argwöhnt Jan. Aber: „Wenn man es mal geblickt hat, kann es anspruchsvoll und deshalb spannend werden." Denn die strategische Komponente ist in den Augen der Tester ein großer Vorteil gegenüber Genre-Kollegen wie The Witcher oder Gothic 3. Kämpfe, gepaart mit Gruppen-Management und verschiedenen Spezialaktionen, haben das Potenzial, auch über längere Zeit zu motivieren. Im Startgebiet, in dem sich die Tester tummeln, ist davon freilich nur ein Bruchteil zu sehen.

Paul hat sich in der Zwischenzeit einen Entwickler gepackt und diskutiert angeregt mit ihm über das sogenannte Aggro-Management. Das existiert zwar rudimentär, allerdings gibt es keine Fähigkeiten, die etwa Krieger aktiv die Rolle des Schadeneinsteckers übernehmen lassen. „Tanken" gibt es in Drakensang nicht. Vielleicht ändert sich das nach Pauls Anregungen? Von denen hat der junge Berliner übrigens reichlich: Eine Spezialattacke wurde von den Entwicklern mit einem schicken Feuereffekt versehen. „Unrealistisch!", bemängelt Paul. Gut, dass der verantwortliche Programmierer direkt hinter ihm steht. „Wird geändert!", verspricht Designer Leo Andreae großzügig. Das prüfen wir nach. Echt.

Nach einer kurzen Pause erreichen unsere Teilnehmer die erste große Stadt: Ferdok. Auf dem Weg dorthin geraten die Helden in Zu-



EXPERTEN | Jan, Anselm und Paul hochkonzentriert: Die drei gehen ganz unterschiedlich an ihr Abenteuer in Aventurien heran. Während Anselm über jeden Dialog lacht, klickt Jan sie einfach weg.



DAS BLAUE VOM HIMMEL | Eine Stärke von **Drakensang** sind die ausgefeilten Charaktere mit lustigen Eigenarten. Dieser alternde Ritter erzählt zum Beispiel von abstrusen Heldentaten.

An dieser Stelle verraten wir Ihnen, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

Trendrichtungen

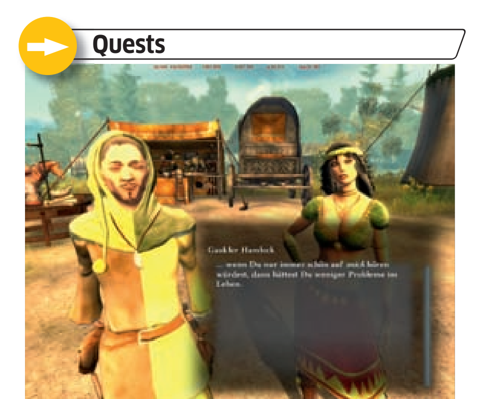
Da es sich bei den gespielten Versionen meist um Betas handelt und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur" ein Tendenzurteil.

 Erwartungen übertroffen

 Erwartungen erfüllt

 Erwartungen nicht erfüllt

Quests



Leser: Entgegen einiger Unkenrufe diverser Online-Portale gefallen die Quests unseren Lesern. Zwar sind sie gerade im Startgebiet nicht sehr einfallsreich, aber witzige Dialoge und ungewöhnliche Charaktere sorgen für den einen oder anderen Lacher.

PC Games: Nervige Kleintiere zu töten gehört wohl in das Starterpaket eines jeden Rollenspiels. **Drakensang** macht hier keine Ausnahme und zeigt Bekanntes. Die ausgefeilten Dialoge machen das Erledigen der Standardaufgaben etwas angenehmer. Und: Die Quests sollen besser werden.

Charakterverwaltung



Leser: Keine Beschwerden diesbezüglich: Zwar empfanden einige Tester die Vielzahl der Aufrüstpunkte zu Beginn verwirrend, doch nach kurzer Einarbeitung faszinierten die Variationsmöglichkeiten unser Fünfergespann.

PC Games: Erhaltene Abenteuerpunkte vergeben Sie in unzähligen Kategorien. Das ist etwas unübersichtlich zu Beginn, freut aber sicherlich tüftelfreudige Rollenspieler, die ihren Charakter bis ins Kleinste spezialisieren wollen. Die Charakterentwicklung besitzt eine Menge Potenzial.

Kämpfe/Party-Management



Leser: Die Kämpfe kamen nicht bei allen Spielern gut an. Denn manchmal griffen Mitspieler nicht an oder befolgten Befehle nicht. Ohne Zuhilfenahme der Pausetaste sei es schwer, die Übersicht zu behalten. Umgewöhnen ist angesagt.

PC Games: Dem Party-Management fehlen noch einige Komfortfunktionen wie eine Charakter-Schnellwahl. Ebenso hakt es bei den Kämpfen noch an der einen oder anderen Stelle. Insgesamt sind die Gefechte taktisch fordernd und auf lange Sicht unterhaltsam.

fallskämpfe. „Unbedingt umgehen", warnen die Entwickler. Ein dicker Fehler hatte sich in die jetzige Version eingeschlichen, der zum Absturz führt. Fluchen aus Pauls Ecke. Zu spät.

Heidi beobachtet in der Stadt einen Schaukampf, mitwetten ist möglich. Klar, die Hamburgerin lässt sich nicht lumpen, steigt mit ein – und verliert jede Runde, egal auf wen sie setzt. Würfelpech gehört zu **Drakensang** eben auch dazu. Oder war's ein Bug? Ähnliches passiert auch Paul, der sich inzwischen durch verschiedene Charakterklassen arbeitet. Seinem Magier misslingt fast jeder Zauber. Entwickler Leo hilft mit ein paar nützlichen Fertigkeitentipps und verteilt ein paar Punkte in die benötigte Fähigkeit: Problem gelöst, Paul fackelt mit schiefem Grinsen einen Wolf nach dem anderen ab. „Wart mal ab, wie imba (Anm. d. Red.: imbalanced; total krass übermächtig) die Magier später werden", lacht Leo.

Auch Jan ist mit seiner Amazone inzwischen in Ferdok angekommen und sehr angetan: „Man hat das Gefühl, dass da auch jemand lebt", meint er zum weitläufigen Gebiet.

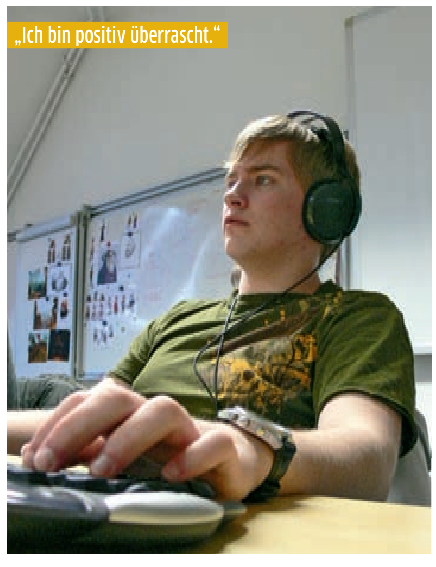
Das Fazit der Lesertester fällt allgemein sehr positiv aus. Wenn gemeckert wird, dann auf hohem Niveau. Probleme gibt es vor allen Dingen noch in der Wegfindung. Manches Mal bleiben Begleiter hängen oder reagieren spät auf erteilte Befehle. Die Verwaltung der Party-Mitglieder sollte nach einhelliger Meinung ebenfalls erleichtert werden. Eine Schnellwahltaste, um zwischen den Helden hin und her zu springen, wird gewünscht. Nichts, was man nicht ändern könnte, finden wir. Schließlich haben die Entwickler am Ende eines langen Tages jede Menge Meinungen, Eindrücke, Lob und Kritik aus erster Hand erhalten. Paul fasst es beim Weg zur Tür für alle passend zusammen: „Wenn das als Alpha-Version deklariert wird, macht sie einen sehr runden Eindruck. Die Bug-Dichte ist schon jetzt auf besserem Stand als bei anderen Titeln zum Release". ❑



„Mir fehlt noch der letzte Kick, um wirklich einzutauchen"

NAME: Jan Müller ALTER: 38 Jahre
LIEBLINGSSPIELE: Crysis, Call of Duty 4, The Witcher

JAN MÜLLER ÜBER DRAKENSANG:
„Schade finde ich definitiv, dass ich als Spieler nicht wirklich in die Optik der Figuren eingreifen kann – für mich ein wesentlicher Punkt, mich mit „meinen" Leuten zu indentifizieren. Gerade weil den Entwicklern das Ankleiden der Figuren am Herzen liegt, fehlt mir diese Möglichkeit. Die NPCs wirken im Verhältnis zur Konkurrenz sehr lebendig und spezieller als genreüblich. Sicher ein wichtiges Element für den Dauerspielspaß."



„Ich bin positiv überrascht."

PAUL ROHLOFF ÜBER DRAKENSANG:
„Wenn man die Pen&Paper-Variante gespielt hat, begegnet einem schnell Bekanntes und man fühlt sich zu Hause. Die humorvollen Dialoge sind der Spielmotivation ausgesprochen zuträglich und trösten auch ein wenig über die doch recht typischen Quests hinweg. Es wäre allerdings schön, wenn die NPCs stärker auf Eigenheiten wie Volk und Klasse eingehen würden."

NAME: Paul Rohloff
ALTER: 19 Jahre
LIEBLINGSSPIELE: die Gothic-Reihe



▲ **GRAFIKFEUERWERK** | Die optischen Qualitäten von **Race Driver: Grid** haben beeindruckt.

▶ **FRÖHLICH** | Sowohl Leser als auch Publisher-Mitarbeiter hatten eine Menge Spaß. V. l.: Christian Szymanski (Codemasters), Paul Heimann, Markus Kirchner, Thomas Neumann und Matthias Mirlach (Codemasters). Vorn: Mascha Kirchner und Michael Jentzsch.

Race Driver: Grid

Von: Sebastian Weber

Über den grünen Klee gelobt oder wirklich das beste Rennspiel des Jahres? Unsere Leser verraten es Ihnen.

SNEAK PEEK

PCG-Sneak-Peek: Was ist das?
Ihre Meinung ist uns wichtig! Deshalb laden wir Sie in die Redaktion ein, wo Sie einen Tag lang ein ausgewähltes Top-Spiel auf Herz und Nieren testen dürfen. An der Sneak Peek kann jeder Leser teilnehmen. Schauen Sie einfach auf unserer Website pcgames.de vorbei.

Es ist ein Samstag, Mitte April. Die Sonne scheint, die Vögel singen ihre Lieder, ein laues Lüftchen raschelt durch die seit Kurzem wieder ergrünten Baumkronen. Genau der richtige Tag, um sich mit einer Picknickdecke in einen Park zu verziehen und einfach die Seele baumeln zu lassen. Theoretisch. Denn wenn PC Games zur Sneak Peek ruft, vergisst man das Wetter schnell.

Deshalb stehen am beschriebenen Sonnabend kurz vor 10 Uhr morgens zwei Vertreter von Codemasters und zwei PC-Games-Mitarbeiter in unserer Redaktionsküche, trinken Kaffee, schwatzen über dies und das und warten auf die fünf auserwählten Teilnehmer. Überpünktlich treffen unsere Leser ein, erholen sich mit Brezen, Gebäck und Getränken von der Anreise. Der Tag sollte nämlich für so manchen noch nervenaufreibend werden. Nachdem sich alle ein wenig kennengelernt haben, sieht man die Ungeduld in ihren Augen. Schließlich sind die Fünf nach Fürth gekommen, um **Race Driver: Grid** zu spielen, womit sie nun direkt starten dürfen.

Der Einzelspielermodus steht am Vormittag auf dem Programm. Codemasters hat uns eine Version zukommen lassen, die eine kleine, aber feine Auswahl von Strecken und Flitzern bietet, der Karrieremodus und das Team-Management fehlen aber noch. Das stört unsere Leser allerdings nicht. Alle fünf klicken sich rasch durch die Profilerstellung, man will möglichst schnell hinter das Steuer.

Während bei den anderen schon das Einführungsvideo über den Bildschirm flimmert, kämpft Rennspielexperte Paul mit einem der Wireless-Xbox-360-Controller, die wir von Microsoft zur Verfügung gestellt bekommen haben. **Grid** hat ihn beim Programmstart nicht erkannt, was einen Neustart erforderlich macht. Ein Problem, das jedoch nur einmal auftritt. Die anderen vier Teilnehmer verfolgen indes gespannt das Intro, in dem die Kamera aus einer orbitalen Perspektive der Erde nach und nach auf die Strecke und schließlich in das Auto zoomt. Was unsere Leser nicht wissen: Dort, wo der Zoom endet, startet sogleich das Rennen – ganz ohne Ladezeit. „Ach, es geht schon los?“, erschrickt Thomas deshalb erwartungsgemäß, der sich gemütlich auf sein Lenkrad gelehnt hatte. Sein Versuch, den verpatzten Start noch aufzuholen, schlägt fehl.

Ans Lenkrad trauen sich Thomas und Markus als Einzige, alle anderen greifen zum Gamepad. Markus, der das zum allerersten Mal ausprobiert, wechselt nach kurzer Zeit auch zum Xbox-Pad.



ANSTRENGEND | Die Cockpit-Sicht fordert heraus. Selbst Rennfahrer Thomas musste sich konzentrieren, wählte aber keine andere Kamera.

SIGHTSEEING | Der Mailänder Dom gehört zu den imposantesten Gebäuden, auf die man in **Race Driver: Grid** zurast.



„Die Kommentare während der Rennen wiederholen sich zu schnell."

NAME: Mascha Kirchner ALTER: 27 Jahre
ZULETZT GESPIELT: World of Warcraft, Guitar Hero

MASCHA ÜBER RACE DRIVER: GRID:

Ich habe ein solides Rennspiel erwartet – und dass ich damit nicht klarkomme. Die meisten Fahrsimulationen frusten mich nach 60 Minuten. **Race Driver: Grid** nicht; und das ist mehr, als ich erhofft hatte. Ich würde **Grid** ganz klar kaufen.

MICHAEL ÜBER RACE DRIVER: GRID:

Hatte nach den Trailern gedacht, dass die Grafik gerendert wäre und dass **Race Driver: Grid** niemals so aussehen würde wie angepriesen. Aber ich habe mich getäuscht, die Grafik ist erstklassig und die Cockpits sind wunderschön modelliert.



NAME: Michael Jentzsch ALTER: 16 Jahre
ZULETZT GESPIELT: Company of Heroes: Opposing Fronts

„Selbst auf höchstem Schwierigkeitsgrad zu einfach"



NAME: Thomas Neumann ALTER: 20 Jahre
ZULETZT GESPIELT: GTR 2, Race: The WTCC Games

„Das Fahrverhalten ist äußerst unrealistisch."

THOMAS ÜBER RACE DRIVER: GRID:

Die Flashback-Funktion ist gut, weil man nicht immer gleich das ganze Rennen neu starten muss, sondern einfach eine gewisse Situation beim zweiten Mal besser machen kann. Gerade weil die Gegner extrem aggressiv vorgehen, ist das super.

„Das ist schon gewöhnungsbedürftig", rechtfertigt er sich. Thomas dagegen bleibt standfest. Ohne Fahrhilfen, Cockpit-Sicht und Lenkrad – als echter Rennfahrer, er fährt in der Mini Challenge für das Lechner Racing Team, genau das Richtige für ihn. „Ich bin nach dem ersten Rennen enttäuscht, das fährt sich nicht realistisch", beschwert er sich, räumt jedoch ein: „Es macht aber trotzdem Spaß, die Mischung aus Arcade und Simulation ist gelungen."

Der 16-jährige Michael kritisiert den Schwierigkeitsgrad nach ein paar Rennen ebenfalls: „Eine Minute Vorsprung bei höchster Schwierigkeit? Das sollte härter werden." Paul hakt an diesem Punkt ein: Auch er fährt der KI locker davon, trotz ausgeschalteter Fahrhilfen. Doch die künstliche Intelligenz beeindruckt unsere Leser, da sie tatsächlich Fahrfehler begeht und nicht geskriptet von der Strecke fliegt. Dafür geht sie aber teilweise zu aggressiv vor. Codemasters versichert sogleich, dass das alles noch an der Vorschauversion liege. Das Balancing, also das Angleichen der Schwierigkeit auf das Fahrverhalten der KI, sei ein Punkt, den die Entwickler innerhalb der letzten drei Monate der Programmierung optimieren. Das stellt in der gespielten Fassung also noch nicht den finalen Stand dar. Wir sind gespannt.

Mascha, die einzige Frau in der Runde, teilt die Kritik derweil nicht. Sie bezeichnet sich selbst als Anfängerin und hat selbst im einfachsten Schwierigkeitsgrad immer wieder Probleme, ihre Boliden zu kontrollieren. Matthias Mirlach von Codemasters rät ihr deshalb, die Flashback-Funktion zu nutzen, die bisher noch keiner entdeckt hat. Nach ein paar Klicks setzt **Grid** Maschas Karre wieder auf die Strecke und sie gleicht ihren Fahrfehler aus. „Das habe ich nicht direkt verstanden, das sollte etwas besser erklärt werden", bemängelt sie die Funktion daraufhin. Ein Problem, mit dem die anderen auch kämpfen, es aber nicht zugeben. Am Ende nutzt keiner den Flashback ausgiebig. Paul gibt sogar zu, dass er für ihn nicht in ein Rennspiel gehöre.

Auch die Soundkulisse muss schnell herbe Kritik einstecken. Thomas, der sich mit Rennwagen und deren Klang bestens auskennt, beschwert sich, dass „die Soundkulisse enttäuscht, da sie in keinem Punkt realistisch erscheint. Weder Motorengeräusche noch Unfälle oder andere Spezialeffekte kommen auch nur ansatzweise an die Realität heran." Hätte er nicht die Motorengeräusche zum Schalten benötigt, er wäre völlig ohne akustische Untermalung über die Straßen gebrettert. Ein Kritikpunkt, den sonst keiner mit ihm teilt.

Nach dem ersten Event im virtuellen San Francisco, zu dem alle antreten mussten, trennen sich die Wege. Mancher nimmt erst einmal in einem Aston Martin Platz und rast durch Mailand, andere heizen im BMW über einen Rennkurs. Michael ist der Erste, der sich an das Driften herantraut, und freut sich: „Der Kommentator spricht Japanisch. Das ist toll."

Beim Thema Grafik sind sich dann auch alle einig. Gerade die Lichteffekte lassen unsere Hobby-Raser staunen. Der Wechsel von Hell und Dunkel und die damit verbundene kurzzeitige schlechte Sicht, da sich die Augen erst an die neuen Lichtverhältnisse gewöhnen, setzt **Grid** realitätsnah um. Paul bemerkt schnell, dass es sich um die gleiche Engine handelt wie bei **Colin McRae: Dirt**: „Bei **Dirt** war alles irgendwie

LESERURTEIL

PC-GAMES-LESER ÜBER: RACE DRIVER: GRID

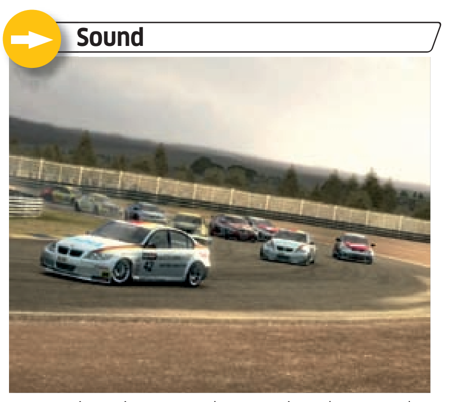
Grafik



Leser: Die grafische Qualität hat unsere Leser begeistert. Gerade von den Licht- und Blendeffekten sowie der Cockpit-Perspektive schwärmen unsere Testfahrer. Kleine Kritikpunkte sind, dass so manche Strecke mit Effekten überladen scheint.

PC Games: Race Driver: Grid übertrifft alle anderen momentan erhältlichen Rennspiele. Schon Colin McRae: Dirt glänzte dank Neon-Engine. Die weiterentwickelte Ego-Engine trumpft noch mehr auf: Die realistischen Lichteffekte und eine authentische Cockpit-Sicht überzeugen.

Sound



Leser: Die Meinungen gehen auseinander: Irgendwo zwischen den Urteilen „realistisch" und „fern jeder Authentizität" treffen sich unsere Leser. Großer Kritikpunkt sind aber die sich wiederholenden Kommentare im Teamfunk.

PC Games: Mit einigen Sound-Bugs hat Race Driver: Grid noch zu kämpfen. Die bemängelten Wiederholungen im Teamfunk sind aber zum Beispiel noch nicht finalisiert und werden bis zum Verkaufsstart angepasst. Dass sich die Motorengeräusche ändern, ist jedoch unwahrscheinlich.

Fahrverhalten



Leser: Die Simulationsfreunde sind enttäuscht: Selbst mit ausgeschalteten Fahrhilfen erweist sich das Verhalten der Wagen als unrealistisch. Positiv fällt auf, dass sich die verschiedenen Flitzer auch unterschiedlich fahren.

PC Games: Codemasters versucht den Spagat, sowohl Simulations- als auch Arcade-Fans anzusprechen. Das ist nicht einfach. Mit Titeln wie Race oder Rfactor kann Race Driver: Grid definitiv nicht mithalten. Dennoch fordern die Rennen heraus und machen Spaß.

in Brauntönen gehalten. Das ist aber jetzt nicht mehr so schlimm." Negative Kritik gibt es hier nicht, sowohl Pisten als auch Wagen gefallen unseren Gästen. Das Schadensmodell überzeugt ebenfalls, obwohl Paul die Flitzer im Moment noch als zu robust empfindet, sie sollten schneller kaputt gehen. Markus wünscht sich unterdessen die Möglichkeit zu wählen, ob er mit vollem Schadensmodell oder ohne fahren möchte. Außerdem entdeckt er, dass Schäden auf der Strecke, etwa durchpflügte Reifenstapel, eine Runde später wieder aufgeräumt an der Seite stehen: „Nur verlorene Wagenteile bleiben liegen. Schade."

Weniger Einigkeit herrscht dagegen beim Fahrverhalten: Paul und Thomas sind enttäuscht, sie hatten einen größeren Simulationsanteil erwartet. „Mit einem 700-PS-Auto in einer Zweiter-Gang-Kurve Vollgas geben, da dreht es dich normalerweise", beschwert sich Thomas lautstark, als er seinen Flitzer mal wieder problemlos abfangen konnte. Der Rest freut sich jedoch, dass sich die Boliden unterschiedlich und vor allem gut fahren – speziell die Cockpit-Ansicht hat es jedem angetan.

Nach etwa zweieinhalb Stunden gehen die einsamen Pistenumrundungen zu Ende. Beim Mittagessen (bestehend aus Cola und Pizza, um dem Klischee gerecht zu werden) diskutieren die Sneak-Peek-Teilnehmer ihre Erfahrungen angeregt und unterhalten sich mit den Codemasters-Leuten, um sich dann frisch gestärkt in den Mehrspielermodus zu stürzen.

Ein kleines Turnier hatte der Publisher geplant und einen Kunstdruck von Race Driver: Grid als Belohnung für den besten Fahrer mitgebracht. Entsprechend hoch war die Motivation, den anderen Teilnehmern zu zeigen, wer der wahre Race Driver ist. Nur Mascha sieht man ihr Unbehagen an, sie rechnet sich wenige Chancen aus. „Wenigstens irgendwo die Nummer 1", scherzt sie, als sie vergisst, ihren Profilnamen zu ändern, und fortan als „Spieler 1" die Kurse umrundet. Um sich aufzuwärmen, drehen alle Fünf erst einmal ein paar Runden über die unbekannten Strecken. Den Anfang macht eine Variation der Mailand-Piste. Die Ampeln schalten auf Grün, die fünf Raser geben Vollgas. Noch vor der ersten Kurve stupst jemand Mascha von hinten an, ihr Wagen dreht sich. „Ist das fies", beschwert sie sich, während Tommi von der Strecke gerammt wird. „Oh mein Gott", ruft er und versucht, mit hektischen Lenkradbewegungen das umherwirbelnde

PAUL ÜBER RACE DRIVER: GRID: Meine Erwartungen an Race Driver: Grid haben sich voll erfüllt. Kaufen würde ich mir Grid definitiv, aber eher als „Nice Price"-Titel oder gebraucht. Grid ist ein nettes Arcade-Rennspiel, das seine Stärken mit Sicherheit im Online-Modus ausspielt, wie wir im Mehrspieler-Part gesehen haben.



„Nett anzusehen, aber zu arcadiges Spielgefühl"

NAME: Paul Heimann ALTER: 30 Jahre
ZULETZT GESPIELT: Project Gotham Racing



ARCADE | So um die Kurven zu driften mag zwar nicht realistisch sein, Spaß macht es allemal.

An dieser Stelle verraten wir Ihnen, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

Trendrichtungen

Da es sich bei den gespielten Versionen meist um Betas handelt und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur" ein Tendenzurteil.

 Erwartungen übertroffen

 Erwartungen erfüllt

 Erwartungen nicht erfüllt

Künstliche Intelligenz



Leser: Die KI haben unsere Leser als zu aggressiv wahrgenommen, was oft zu unnötigen Unfällen führt. Begeistert hat dagegen, dass die Computerfahrer tatsächlich Fehler begehen und die verschiedenen Fahrstile auszumachen sind.

PC Games: Codemasters hat eingeräumt, dass die künstliche Intelligenz noch nicht hundertprozentig angepasst ist und das im Moment ganz oben auf der Liste steht. Die Eigenheiten der Gegner auf der Strecke und deren Fahrfehler, die zu spektakulären Szenen führen, können sich aber sehen lassen.

Schwierigkeitsgrad



Leser: Für Anfänger erweist sich der Schwierigkeitsgrad im Moment als angemessen, man bekommt keinen Sieg geschenkt. Profis fühlen sich unterfordert und gewinnen selbst ohne Fahrhilfe jedes Rennen ohne Probleme.

PC Games: Genau wie die KI steht der Schwierigkeitsgrad im Zuge des Balancings auf dem Prüfstand. Wir haben aber gleiche Erfahrungen gemacht, aktuell ist **Grid** zu einfach. Codemasters hat versprochen nachzubessern. Im kommenden Monat wissen wir mehr.

Flashback-Funktion



Leser: Bis auf einen Teilnehmer, der so etwas nicht in einem Rennspiel braucht, sind sich alle einig, dass diese Funktion eine gute Idee ist. Genutzt hat sie kaum jemand, da sie zu schlecht erklärt wird und man sie so schnell vergisst.

PC Games: Eines der innovativsten Features seit Langem in einem Rennspiel. Wer in der letzten Runde der 24 Stunden von Le Mans einen Fehler macht, braucht nun nicht mehr vor Wut in den Tisch zu beißen, sondern spult kurz zurück. Einfacher lassen sich Frustmomente nicht umgehen.

Fahrzeug wieder in den Griff zu bekommen. „Wie **Destruction Derby**", freut sich Paul, der Verursacher des Crahes, schelmisch.

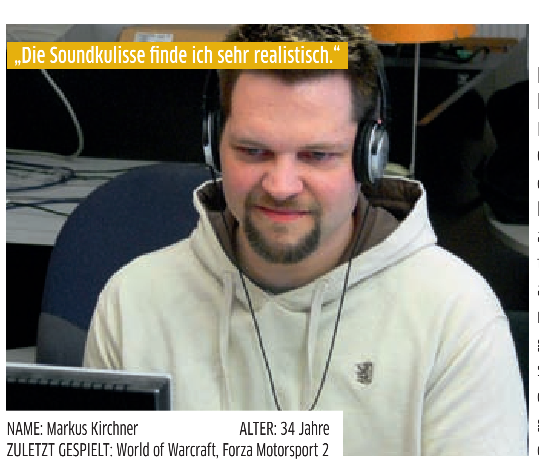
Acht derart spaßige Events später startet Christian Szymanski von Codemasters das Turnier. Fünf Rennen stehen auf dem Plan, zwei Drift- und drei Rennherausforderungen. Bis zum letzten Rennen in Detroit stellen sich Michael und Thomas als Favoriten heraus. Sie gehen punktgleich an den Start, der Sieg entscheidet, wer den Kunstdruck gewinnt. Thomas startet vom ersten Platz, spielt mit dem Gas. Die Spannung, die in der Luft liegt, treibt den Kontrahenten die Schweißperlen auf die Stirn. Dann springt die Ampel auf Grün, mit quietschenden Reifen setzen sich die Flitzer in Bewegung. Irgendjemand rammt Thomas, sein Auto dreht sich. Michael fährt an ihm vorbei auf Platz 1. Der Rückstand auf den Punktgleichen vergrößert sich nach und nach auf stolze neun Sekunden. Thomas legt einen immer aggressiveren Fahrstil an den Tag. Schließlich: Die Spannung erreicht ihren Höhepunkt, Michael patzt in einer Kurve, sein PS-Monster schleudert. Die Chance für Thomas, das Rennen doch noch für sich zu entscheiden! Die Konzentration verzerrt sein Gesicht. Doch dann passiert es: Thomas fährt durch einen Tunnel. Am Ende gleißendes Sonnenlicht, das extrem blendet. Zu spät erkennt Thomas vor sich eine Kurve, er rast gerade auf die Bande zu. Hektisch tritt er auf die Bremse, die Reifen quietschen, er reißt das Lenkrad herum, doch zu spät. Sein Wagen knallt frontal in die Leitplanke, der Bildschirm färbt sich rot, ein Fenster poppt auf, darin geschrieben: Totalschaden.

Das Aus für Thomas. Michael entspannt sich, immerhin weiß er, dass ihm nun keiner mehr den Sieg streitig machen kann. Vorsichtig fährt er die verbleibenden Meter und holt sich souverän den Sieg. Unter Applaus überreicht Christian am Ende den Kunstdruck dem strahlenden Gewinner Michael. Herzlichen Glückwunsch!

Damit endet der Ausflug auf die Rennstrecken für die Fünf allerdings auch schon. Zwar gehen die Meinungen auseinander, mancher würde sich **Race Driver: Grid** sofort kaufen, andere sind enttäuscht, da sich der Titel als arcadelastiger erwiesen hat als erhofft. Trotzdem: Der Mehrspielermodus hat viele Kritikpunkte vergessen gemacht, sodass letztlich alle zufrieden und gut gelaunt den Heimweg antreten – wir hoffen, dass sie auf dem Weg nicht verzweifelt die Flashback-Funktion gesucht haben. ❑



REIZÜBERFLUTUNG | Auf manchen Strecken, vor allem in Japan, waren den Lesern die Effekte zu viel.



„Die Soundkulisse finde ich sehr realistisch."

NAME: Markus Kirchner ALTER: 34 Jahre
ZULETZT GESPIELT: World of Warcraft, Forza Motorsport 2

MARKUS ÜBER RACE DRIVER: GRID:
Mir fehlt bei **Race Driver: Grid** die Möglichkeit, ein wenig an der Karre herumzuschrauben und auch etwas an der Gestaltung zu ändern. Das ist aber bei einem Rennspiel nicht alleine ausschlaggebend. Ich bin jedenfalls schon sehr gespannt auf die Möglichkeit, mein eigenes Team einzustellen, das mir zur Hand geht.

Top-Prämien für Zocker!

Hammer-Spiele für null Komma nix

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, kann als kostenloses Dankeschön eine von vielen Top-Prämien abgreifen!

50-EURO-GUTSCHEIN DOOMSTER FÜR SPIELE AB 18

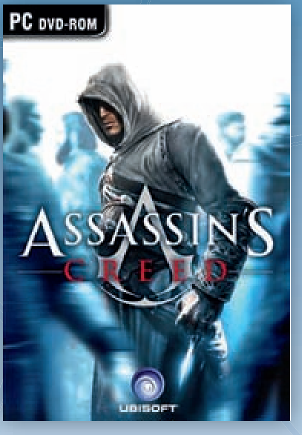


Der Einkaufsgutschein hat einen Wert von 50 Euro und kann für alle Artikel im doomster-Shop unter www.doomster.de eingelöst werden. Pro Kauf ist ein Gutschein einlösbar, der Betrag kann nicht ausgezahlt werden. Sollte der Gutscheinwert nicht vollständig aufgebraucht werden, muss der Restwert verfallen. Eine Teileinlösung ist nicht möglich. Alle Informationen zu Versandkosten finden Sie auf www.doomster.de.
Prämiennummer: 003413

50-EURO-GUTSCHEIN SQOOPS



Der Einkaufsgutschein hat einen Wert von 50 Euro und kann für alle Artikel im sqoops-Shop unter www.sqoops.de eingelöst werden.
Pro Kauf ist ein Gutschein einlösbar, der Betrag kann nicht ausgezahlt werden.
Prämiennummer: 003338



ASSASSIN'S CREED (DVD-ROM)
Third-Person-Action mit viel taktischer Freiheit: Ihr seid ein geheimnisumwitterter Krieger und Attentäter im Jerusalem des Jahres 1191.
*** Lieferung, sobald verfügbar**
Prämiennummer: 003388

CRYSIS SPECIAL EDITION
Crysis ist ein Science-Fiction-Ego-Shooter des Entwicklers Crytek, dem schon das von Kritikern hochgelobte *Far Cry* zu verdanken ist.
*** Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig**
Prämiennummer: 003301



USB-STICK A-DATA MYFLASH PD9 8 GB
Einfach in den USB-Port einstecken und schon können 8 Gigabyte Daten gelesen und geschrieben werden. Der USB-Stick ist klein wie ein Feuerzeug und erschütterungsunempfindlich.
Prämiennummer: 003358

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 61,-/12 Ausg. (= € 5,08/Ausg.); Ausland € 73,-/12 Ausg.; Österreich € 68,20/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 61,00/12 Ausg. (= € 5,08/Ausg.); Ausland € 73,00/12 Ausg.; Österreich € 68,20/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Extended-Abo** mit DVD.
(€ 78,90/12 Ausg. (= € 6,58/Ausg.); Ausland € 90,90/12 Ausg.; Österreich € 86,10/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail

(für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:
Prämie

*Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland sechs bis acht Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games.
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum | Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

PC PR 53

Noch mehr Angebote für PC Games auf:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



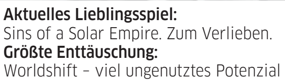


Aktuelles Lieblingsspiel:
Möbel reklamieren 2008
Größte Enttäuschung:
War Leaders: Clash of Nations

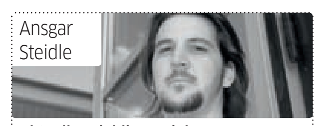


Aktuelles Lieblingsspiel:
Gothic 3 (Ja, ich weiß, endlich mal!)
Größte Enttäuschung:
Wie bitte? Da sind immer noch Bugs!

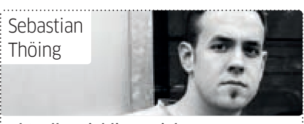




Aktuelles Lieblingsspiel:
Sins of a Solar Empire. Zum Verlieben.
Größte Enttäuschung:
Worldshift – viel ungenutztes Potenzial



Aktuelles Lieblingsspiel:
Patches und Betas testen. Ein Spaß.
Größte Enttäuschung:
War Leaders: Endgegner, wohin man sieht!



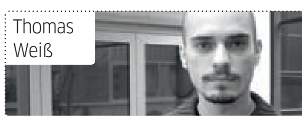
Aktuelles Lieblingsspiel:
Assassin's Creed Director's Cut (PC)
Größte Enttäuschung:
Diesen Monat keine



Aktuelles Lieblingsspiel:
Neu angefangen: Colin McRae: Dirt
Größte Enttäuschung:
Veraltete Grafik von UEFA Euro 2008



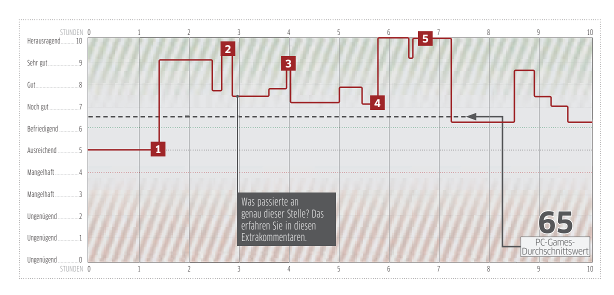
Aktuelles Lieblingsspiel:
Age of Conan (Beta-Client)
Größte Enttäuschung:
War Leaders: Clash of Nations



Aktuelles Lieblingsspiel:
Muss erst Begeisterungs-Esprit tanken
Größte Enttäuschung:
Ich hätte 'ne Menge kleiner anzubieten!

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve



Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hoher Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Jede Stunde zählt.
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das derzeitige Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als früher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die Spielspaßwertung

> 90%, Herausragend | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt.

> 80%, Sehr gut | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> 70%, Gut | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> 60%, Befriedigend | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> 50%, Ausreichend | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< 50%, Mangelhaft | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



PC-Games-Awards





PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele bekommen den begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten).



Technik-Award | Dieses Spiel ist technisch wegweisend und kann den Kauf allein durch die Grafik rechtfertigen. Besitzer von High-End-Hardware reizen dadurch ihr System voll aus.



Sound-Award | Dieses Spiel bietet ein außergewöhnliches Sound-Erlebnis (Raumklang, Musik, Effekte). Der Sound hat maßgeblichen Anteil am Spielspaß.



„Hier entsteht ein Spiel für Sie – demnächst."

Spieleproduktionen verschlingen Unsummen, die Risiken sind vielfältig und schwer abzusehen. Kein Wunder, dass sich Studios von Episode zu Episode hangeln, Unterhalt und Pflege mit Bezahlinhalten und Werbung sichern oder branchenfremde Quellen anzapfen – kürzlich verhökerten die Flagship Studios die Verkaufs- und Distributionsrechte des **Hellgate: London**-Franchise an die Comerica Bank. Warum nicht den anderen Weg beschreiten und die Entwicklung direkt von den Leuten finanzieren lassen, die das Produkt spielen wollen? Sie sagen, da würde kein Kunde mitmachen? Dann sollten diese besser nichts von ihrem „Glück" wissen! Offensichtlich verlegte sich **War Leaders** diesen Monat auf das (nicht mal neue) „Viral-Games-Financing-Prinzip". Aber, aber, wer wird denn da böse sein? Als Anteilseigner vollbringen Sie eine gute Tat, indem Sie das Spiel retten, Sie dürfen sich im Forum über Monate austoben, verfolgen quasi live den aktuellen Entwicklungsstand und die Beta-Teilnahme ist im Preis inbegriffen … besser als jegliches Entwicklertagebuch! Vorschlag an die Hersteller: Zukünftig nur noch einen Zettel in die Packung legen: „Hier entsteht demnächst ein Spiel." Spart Kosten für den Support und Community-Manager …



QUERSCHIESSEN | In verzweifelten Situationen ballern Sie einfach blindlings um Ecken. Der Terrorist läuft mitten rein.



TURNÜBUNG | In einem Erholungscenter haben sich Gangster breitgemacht. Wir säubern eine Kletterhalle. Gründlich.

Rainbow Six: Vegas 2 (dt.)



Von: Robert Horn

Der zweite Teil macht wenig neu, aber viel falsch. Viva Las Vegas? Dieses Mal nicht.

Dass ein zweiter Teil kommen würde, war jedem klar, der **Rainbow Six: Vegas** durchgespielt hatte. Gut ein Jahr später ist es soweit, Ubisoft schickt Sie erneut nach Las Vegas, um unter bösen Buben aufzuräumen. Dieses Mal allerdings schlüpfen Sie in die Uniform von Teamleiter Bishop, anstatt wie zuvor Haudegen Logan Keller zu steuern. Denn die Ereignisse, die Sie in **Vegas 2** erleben, spielen parallel zum ersten Teil. Wer jetzt erneut auf Glitzerstadt und Glückspiel-Flair hofft, wird enttäuscht. Die sieben Szenarien, die Sie im Team oder auch mal einzeln durchstreifen, könnten ebenso gut in jeder anderen amerikanischen Stadt angesiedelt sein. Nur selten sehen Sie Casinos von innen. Stattdessen geht es über Häuserdächer, Spielemessen, Turnhallen oder Fabriken. Die Level sehen allesamt nicht mehr frisch aus und hätten die ein oder andere Frischzellenkur vertragen: Die Texturen sind grob, oftmals stolpern Sie durch trist-graue Räume und langweilige Hallen.

Wer den Vorgänger kennt, kommt mit dem taktischen Kampfsystem von **Vegas 2** sofort klar. Denn das wurde komplett übernommen und leicht erweitert. Noch immer schmiegen Sie sich auf Mausdruck an Wände und geben per Leertaste Befehle wie das Aufbrechen einer Tür. Das funktioniert tadellos und ringt ein kleines Grinsen ab, wenn etwa ein Zugriff


ICH BIN ARZT! | Ist einer Ihrer Gefährten verwundet, geben Sie den Befehl zur Heilung. Nur, wenn Sie selbst ins Gras beißen, ist das Spiel vorbei, der letzte Checkpoint wartet.



BLINDFISCH | Eine Blendgranate hat uns voll erwischt, wir sind hilflos. Zwar bekommen Sie häufig solche Wurfgeschosse ab, Terroristen nutzen Ihre Notsituation aber nicht konsequent aus.

TERROR | In Las Vegas regiert das Chaos. Hier zerreisst eine gewaltige Explosion eine Autobahnbrücke.

IN FARBE UND BUNT | Thermalsicht hilft, wenn Rauch die Sicht nimmt. Neu: Thermalscans über ein großes Gebiet.

DOPPELPACK | Der Koop-Modus macht eine Menge Spaß. Allerdings hat der zweite Spieler kaum taktische Optionen.

über zwei Türen erfolgreich war. Die KI-Kollegen folgen meist zuverlässig Ihren Befehlen und sind obendrein zielsicher. Nur bei Granatenbewurf gucken sie teilnahmslos zu, wie ihnen die Dinger vor die Füße kullern.

Die größten Fehler macht Rainbow Six: Vegas 2 bei Ihren Gegnern. Nicht nur, dass die Kerle eine auffällige Abwesenheit von Intelligenz an den Tag legen, sondern sie fallen zeitweilig noch dazu in solchen Massen über Sie her, dass die Fassade eines taktischen Shooters ordentliche Risse bekommt. Meist geschieht das, wenn Sie einen bestimmten Bereich in einem Raum erreichen und damit eine Sequenz auslösen. Der sorgt dafür, dass urplötzlich dutzende Feinde aus vorher schon gesäuberten Bereichen erscheinen und Sie ins virtuelle Jenseits schicken. Masse entscheidet hier den Ausgang des Kampfes. Wir wünschten, es wäre die Klasse. Denn nie haben Gegner versucht, unsere Truppe zu flankieren. Stattessen rennen die Idioten teilweise wie an einer Schnur in unser Feuer, reagieren nicht auf Granaten oder sprengen sich traurigerweise selber. Was den Typen an Intelligenz fehlt, machen sie aber mit Zielgenauigkeit wieder wett. Schon im normalen Modus kassieren Sie in späteren Abschnitten Kopfschüsse aus unmöglichen Positionen. Nervig, da die Feinde auch gerne mal durch Deckung ballern.

Bevor Sie aufschreien, das ist Absicht. Ubisoft spendierte Teil 2 ein System, mit dem Sie dünne Wände etwa aus Holz einfach durchschießen. Heißt für die Praxis: Meiden Sie Blumenkübel! Terroristen wissen nämlich zu gut, welche Deckung Ihnen rein gar nichts nützt.

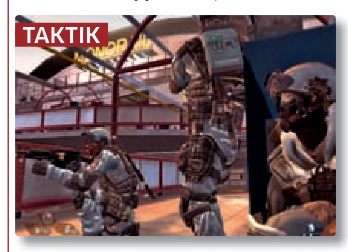
Das ACES-System, eine der großen Neuerungen von Vegas 2, fiel komplett der Schere zum Opfer. Damit hätten Sie Erfahrungspunkte in verschiedenen Kategorien bekommen, und dementsprechend Waffen und Ausrüstung freigeschaltet. Was geblieben ist? Ein rudimentäres XP-System. Nun bekommen Sie für jeden Rang, den Sie aufsteigen, nur noch Rüstungen oder Kleidung, Kategorien und freischaltbare Ballermänner gibt es nicht mehr.

Motivierend dagegen ist die Möglichkeit, die Story-Kampagne zusammen mit einem Freund durchzuspielen. Zwar hat der zweite Spieler kaum taktische Aufgaben, Spaß macht es trotzdem. Davon hätten wir aber gern noch ein wenig mehr gesehen. ❑

GUT GEGEN BÖSE: WAS FUNKTIONIERT UND WAS NICHT

Rainbow Six: Vegas 2 (dt.) übernimmt viele Dinge vom Vorgänger und mischt neue Sachen hinzu. Nicht alles klappt dabei, wie es soll:

TAKTIK



Das taktische System ist ein wichtiger Bestandteil des Spielprinzips. Über ein das kontextsensitive Fadenkreuz geben Sie punktgenaue Anweisungen.

Fazit: Die taktische Steuerung wurde direkt vom Vorgänger übernommen und funktioniert auch hier einwandfrei.

GEGNER



Mit der künstlichen Intelligenz steht und fällt ein Ego-Shooter. Die von Vegas 2 stellt sich dumm an – und schießt trotzdem tödlich genau.

Fazit: Hier regiert Masse. Wer sich schlau postiert, radiert Dutzende aus. Oft bleibt nur Staunen – im negativen Sinn.

ERFAHRUNGSPUNKTE



Leider musste das ACES-System gekürzt werden. Sie bekommen Erfahrungspunkte für Abschüsse, die Sie in neue Klamotten investieren.

Fazit: Ein paar neue Rüstungen und Tarnmuster motivieren nur am Rande. Sie haben von Anfang an alle Waffen.

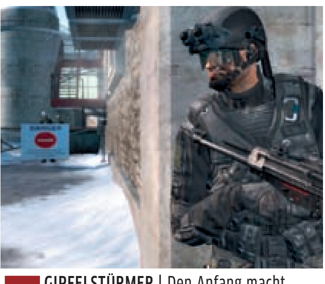
MEINE MEINUNG |

Robert Horn



„Liebloser Schritt in die falsche Richtung."

Den Vorgänger habe ich geliebt. Vegas 2 (dt.) macht nicht viel anders, doch einiges schlechter. Taktisches Vorgehen ist immer noch spaßig, so richtig benötigt man es aber nicht. Für mich ist das Spiel zu sehr Action und zu wenig Taktik. Wer das unsägliche Ende gesehen hat, weiß wovon ich rede. Denn Taktik ist es doch, die diese Serie von anderen unterscheidet. Oder?



1 GIPFELSTÜRMER | Den Anfang macht eine Geiselbefreiung in den Pyrenäen. Dort lernen wir erste Schritte, die taktische Befehlsführung und andere Kniffe. Ein solider Einstieg, Kenner des Vorgängers fühlen sich sowieso gleich wie zu Hause.



MITGEDACHT | Oft gibt es mehr als einen Zugriffsweg. So ergeben sich taktische Möglichkeiten.

2 EX UND HOPP | Das Abseilen kommt in **Vegas 2** deutlich häufiger vor als im Vorgänger. Macht ja auch Spaß. Auf einer Seilstation infiltrieren wir auf diese Weise gut geschützte Räume. Auch wenn es kaum Neues gibt und die Level hübscher sein könnten: Bisher fühlt es sich ganz gut an.



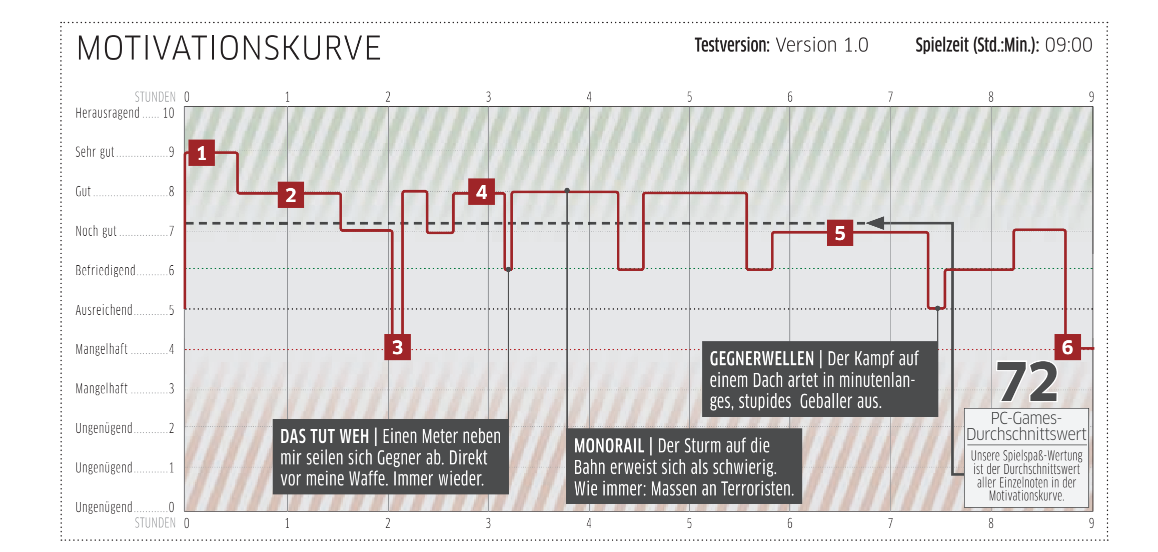
3 DIE LOGIK GEHT SPATZIEREN | So etwas nennt sich Spezialeinheit? Stundenlang sprengen wir uns durch Eingänge und als wir eingeschlossenen Zivilisten helfen sollen, kriegen Bishop und Co. die Türen nicht auf? Es sterben hunderte Zivlisten. Na das kann ja heiter werden.



4 GEWISSENLOS | Wir sind Übeltäter Miguel auf den Fersen. Das Gegneraufkommen hat inzwischen **Moorhuhn**-Niveau angenommen. Taktik braucht es nicht mehr. Ebenso wenig wie eine Rechtfertigung, den gestellten Gangster einfach zu erschießen. He, er hat nach seiner Waffe gegriffen!

MOTIVATIONSKURVE

Testversion: Version 1.0 **Spielzeit (Std.:Min.):** 09:00





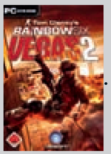
5 ALLEIN ZU HAUS | Um der Story gerecht zu werden, nimmt uns das Spiel die beiden Begleiter weg. Nun müssen wir uns allein durchschlagen. In einer Fabrik, die ganze Horden von Terroristen beherbergt. Frustriertes in-die-Tastatur-beißen wird zur Gewohnheit.



6 PEINLICH | Sorry Ubisoft, as Ende geht einfach gar nicht. Ohne etwas verraten zu wollen: **Rainbow Six** ist eine Taktik-Shooter-Reihe. T-A-K-T-I-K! Das scheinen die Entwickler schlicht vergessen zu haben und schicken uns in ein Level,dessen absurder Höhepunkt uns die Sprache verschlägt.

TOM CLANCY´S RAINBOW SIX: VEGAS 2 (DT.)

Ca. € 45,-
17. April 2007



ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Ubisoft Montreal
Titel vom selben Entwickler: Rainbow Six: Vegas | Assassin´s Creed | King Kong
Publisher: Ubisoft
Sprache (Untertitel): Deutsch
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Gemischte Gefühle: Tolles Team Rainbow, aber teils triste Level und fade Effekte. Die **Unreal**-Engine 3 kann mehr!
Sound: Schüsse krachen satt durch die Boxen, Synchronsprecher erledigen ihre Arbeit zufriedenstellend.
Steuerung: Shooter-Standard mit einigen Zusatztasten für die taktische Kommunikation.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Fünf Spielmodi; dazu kommt ein spaßiger Coop-Modus
Zahl der Spieler: Bis zu 15

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: P4 mit 3,4 GHz/Athlon 64 3200+, Geforce 7600 GT/Radeon HD 2600 XT, 1 GB RAM
Empfehlenswert: Core 2 Duo E6600/ Athlon 64 X2 6000+, Geforce 8800 GT/Radeon HD 3870, 2 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

Das problematische ACES-System gibt es nicht mehr. Treffer verursachen kleine rote Wolken, Leichen purzeln ab und an Treppen hinunter, Getroffene brüllen vor Schmerz. Einige Gewaltszenen wie Folter oder Massenmord werden nicht explizit gezeigt, sie passieren dennoch.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Die deutsche Verkaufsversion lief butterweich auf unseren Testrechnern und bescherte keine Probleme. Zumindest technisch.

PRO UND CONTRA

- \+ Funktionierendes taktisches System wie Türen öffnen oder Deckung suchen
- \+ Spaßiger Koop-Modus
- \+ Toll animierte Kämpfer mit lebensechtem Bewegungsrepertoire
- \+ Größtenteils fähige KI-Kameraden ...
- − ... die manchmal doof im Feindfeuer stehen bleiben
- − Lieblose Levels mit teils kargen Räumen
- − Doof agierende künstliche Intelligenz, die nur durch Masse gewinnt
- − Belanglose Story mit absurdem Ende: Enttäuschend!
- − Trigger-Effekte am laufenden Band vermiesen das Taktik-Gefühl

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **72**

Frag Machine

STYX GAMING MOUSE



CODENAME:	Styx	BESONDERE FÄHIGKEITEN:	4fach-Feuer
ZIELVORRICHTUNG:	Lasergesteuert	AUSRÜSTUNG:	7 Tasten
GEWICHT:	128 g	TARNUNG:	Schleichmodus mit
PRÄZISION:	800 bis 2200 dpi		Teflonfüßen

www.speed-link.com



HÄNDE HOCH! | Die Gegner führen wirr aneinandergereihte Animationen und vorgegebene Aktionen aus, etwa aus der Deckung heraus zu feuern. Doof, wenn die Mauer längs verläuft.

▲ EINFACH ZU WEIT GEGANGEN | Kurz nach dem Überfall verteidigen Sie eine Straßenblockade in New Yorks Gassen. Die Invasoren greifen mit Zeppelinen, Panzern und Infanteristen an. Falls der Held weiter vor als bis zu den Kisten geht, fällt er tot um.

▶ KAMERADEN | Eine Razzia im Nachbarhaus. Als die Exekution der Zivilisten droht, schreiten wir ein. Eine Szene mit Schönheitsfehlern: Ein Kamerad rennt gegen die Wand und wir sollen laut Aufgabentext die Türen zum Dachboden bewachen, gemeint sind aber Dachluken.

Turning Point: Fall of Liberty

Von: Ansgar Steidle

Ein US-Handwerker kämpft gegen Nazi-Invasoren, Langeweile und Bugs – und verliert.

AUF AB-16-DVD
- **Video zum Spiel**

AUF AB-18-DVD
- **Ungeschnittenes Video zum Spiel**

Was wäre, wenn ...", fragen die Entwickler des Ego-Shooters **Turning Point: Fall of Liberty** und lassen kurzerhand Winston Churchill vor dem Zweiten Weltkrieg sterben – mit weitreichenden Konsequenzen: Nazideutschland unterwirft ganz Europa samt dem führerlosen England. 1953 kommt es schließlich, wie es kommen muss: Die Nazis schippern über den Großen Teich und überfallen die USA.

Die Vorteile eines solchen fiktiven Szenarios liegen auf der Hand. Frische Spieleideen, ohne völlig den Bezug zur Realität und damit an Faszination zu verlieren. Viel Spielraum für Kreativität, statt hinlänglich aus Film, Fernsehen und Computerspielen bekannte, ans historische Geschehen angelehnte Handlungen und Schauplätze wiederzukäuen. Was man mit dem Thema alles anstellen könnte! Stellen Sie sich vor, Sie sitzen gerade als Arbeiter auf einem Stahlträger eines im Bau befindlichen New Yorker Wolkenkratzers, blicken auf den Hafen, als sich der Himmel regelrecht verdunkelt: Hunderte Zeppeline und Feindflugzeuge brechen über die Stadt herein. Bombenteppiche und tausende Fallschirmspringer gehen über den Häusern nieder, Düsenjäger fegen heulend über Ihren Kopf hinweg, Sie klettern mit waghalsigen Manövern in die Tiefe, balancieren über Balken, rutschen Leitern hinunter und wehren sich mit bloßen Händen Ihrer Haut.

Die geschilderten Szenen spielen Sie tatsächlich so nach, doch diese wenigen ersten Minuten sind praktisch schon die spektakulärsten und besten des gesamten Spiels – und offenbaren bereits deutliche Schwächen. Es genügt, falsch abzubiegen oder sich zu weit vorzuwagen (siehe Bild „Einfach zu weit gegangen" links oben), schon beißt Ihr Held ins Gras und Sie fangen bei dem vorhergehenden Speicherpunkt – selbst dürfen Sie nicht sichern – wieder

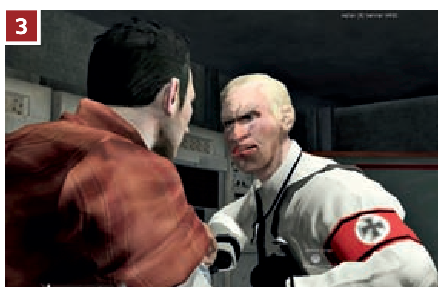
WAS WÄRE, WENN SIE DAS SPIEL KAUFTEN?

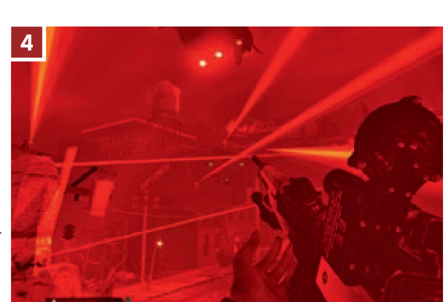
Dass es gar nicht läuft, wäre vielleicht nicht mal das Schlimmste, was Ihnen passieren kann. Auch diese Fehler könnten auftreten:

- Abstürze sind keine Seltenheit.
- Die Auflösung lässt sich nicht einstellen, es sei denn per Startzeilenparameter.
- Texturen erscheinen erst, wenn Sie direkt vor Objekten stehen, auch in Zwischensequenzen.
- Sogar auf High-End-PCs ruckelnde Passagen. Eine Bildausgabe per Drucker wäre schneller.
- Dialoge brechen häufig mitten im Satz ab.
- Nahkampf bei knienden Gegner nie möglich
- Einige Hotspots sind nicht als solche erkenntlich und diese arbeiten generell unzuverlässig.
- Spielfiguren bleiben hängen, zeigen wirre Animationen, Gegner reagieren unsinnig/nicht und der vorgesehene Spielablauf klappt nicht.
- Schilder wie „Ingenieurswesenlabor" und „Zutritt nur für Geheimnisträger" toppen sogar die traditionell orthografisch falsche „Steilhandgranate" der Medal of Honor (dt.)-Reihe.



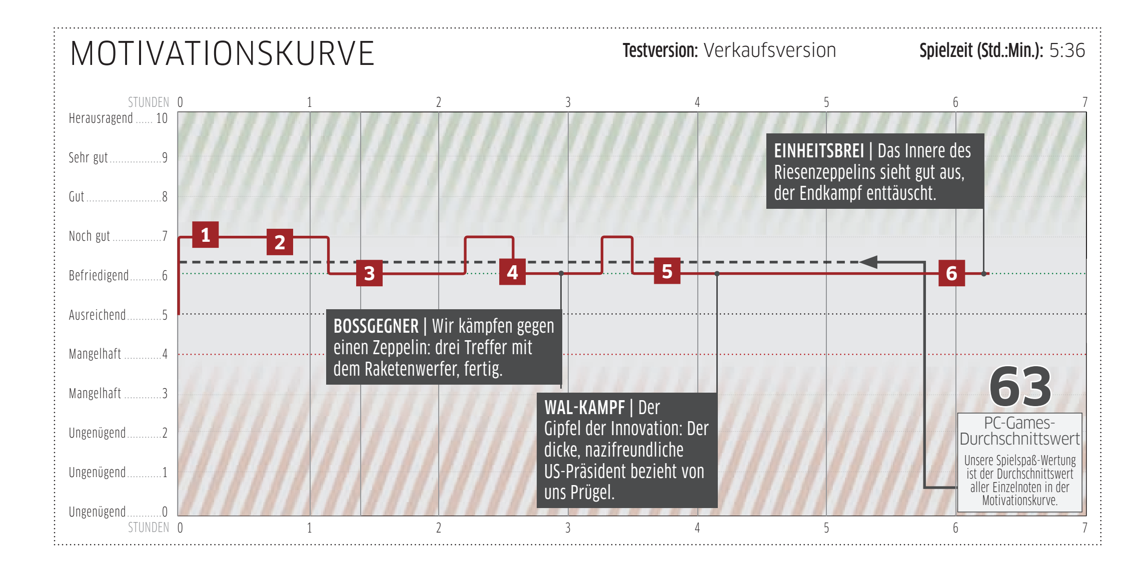
BOMBENEXPERTE | Zur Abwechslung kriechen wir unter einen Panzer und bringen eine Bombe an, was sich als dröge Spielzeitverlängerung entpuppt.





◀ **STREITFALL** | Dan Carson (links), Zivilist und Held des Spiels, geht per Knopfdruck in den Nahkampf und schlägt Feinde nieder oder nutzt sie als Schutzschild.

▶ **HECKENSCHÜTZE!** | Mit Infrarotsichtgerät entdecken wir die Scharfschützen. Sieht nett aus, ist aber überhaupt nicht spannend.



an. Die Grenzen beziehungsweise die richtigen Wege sind dabei nicht immer ersichtlich.

Atmosphärisch bietet der Titel gelungene Momente. Kennen Sie das berühmte Lichtbild von Charles C. Ebbets „Lunch Atop a Skyscraper"? Die ersten Spielminuten erinnern stark an das 1932 während des Baus des General Electric Buildings entstandene Foto. In den Gassen von New York glauben wir wiederum Edward Hoppers Diner-Gemälde „Nighthawks" von 1942 zu erkennen. Ärgerlich nur: Unsere Fantasie übertrifft die altbackene Grafik mit wenig reizvollen Effekten und flackernden Texturen bei weitem. Bugs (siehe Kasten linke Seite unten) und – euphemistisch ausgedrückt – unfreiwillig komische Computergegner versetzen dem Flair dann den Todesstoß und strapazieren gehörig die Nerven des Spielers.

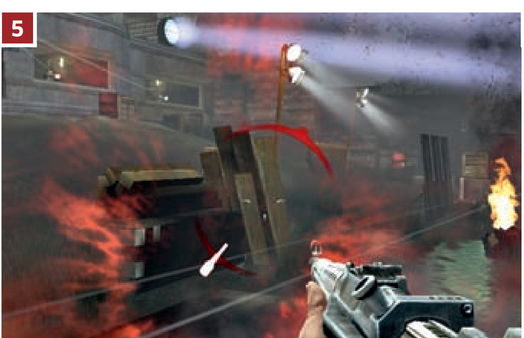
Bleibt noch monotones, anspruchsloses Geballer in streng linearen Levels. Eine Großstadt bietet mehr als einen Weg? Irrglaube! Gegner gezielt zu flankieren ist weder möglich noch nötig. Selbst vorgegebene Ereignisse sowie alibimäßige Rätseleinlagen gehen als Spielspaß-Rettungsanker ins Leere: Mal verdrahten wir eine Bombe (Niveau: richtige Taste drücken), mal intervenieren wir bei einer Exekution von Zivilisten. Unsere Handlungen sind völlig irrelevant – wir haben keinen Einfluss darauf und sehen höchstens zu, wie Kameraden aufgrund von Bugs gegen die Wand rennen. Was gewesen wäre, wenn die Programmierer ihr Handwerk verstanden hätten? Selbst bugfrei wäre Turning Point unterdurchschnittlich. ❑

MEINE MEINUNG |
Ansgar Steidle



„So schlecht, es ist beinahe wieder gut."

Es gibt Filme, die schaue ich mir nur an, weil ich genau weiß, dass sie grottenschlecht sind. Ich kann darüber lachen. Wer jegliche Erwartungen an Turning Point begräbt, schafft das vielleicht auch hier: Der Shooter ist an so vielen Stellen unfreiwillig komisch. Es hapert an allen Fronten: KI, Skripte, Technik, selbst Hotspots funktionieren nicht zuverlässig. Andererseits: Was wäre, wenn ich mir das Spiel zum Vollpreis gekauft hätte? Da hört der Spaß dann auf – wie der Konjunktiv.

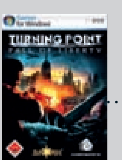


FRONTSCHWEIN | Die Verteidigungsanlagen des Weißen Hauses sind ein Witz. Wir rennen einfach durch, schließlich gesunden wir in den Pausen wieder.



UNKLAR | Wir hangeln an einem Rohr durch den Hangar eines Zeppelins und suchen dann wie so oft verzweifelt nach einem Hebel, der sich bewegen lässt.

TURNING POINT: FALL OF LIBERTY



Ca. € 45,-
14. März 2008

ZAHLEN UND FAKTEN
Entwickler: Spark Unlimited
Titel vom selben Entwickler: -
Publisher: Codemasters
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG
Grafik: Mäßig: Probleme bei Animationen, Effekte nicht zeitgemäß, Texturen werden sichtbar nachgeladen, Auflösung lässt sich nur begrenzt einstellen
Sound: Passender Orchester-Soundtrack, gute Sprecher
Steuerung: Shooter-Standard, ideal ist ein Gamepad

MEHRSPIELERMODUS
Umfang: 4 Karten; Modi: Deathmatch, Team-Deathmatch
Zahl der Spieler: 4 bis 8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum: Pentium 4 2,8 GHz/Athlon XP 2800+, Geforce 6600/Radeon X1300, 1 GB RAM
Empfehlenswert: Intel Core 2 Duo E6320/Athlon 64 X2 5000+, Geforce 8800GTS/Radeon HD2900, 1 GB RAM

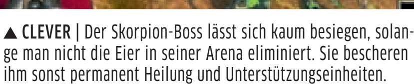
JUGENDEIGNUNG
Mit Handfeuerwaffen, Sprengstoff und Granaten rückt der Spieler hunderten Gegnern zu Leibe. Bluteffekte halten sich in Grenzen, sämtliche Körperteile bleiben dran, Zivilisten kann der Spieler nichts anhaben. Erledigte Gegner zeigen übertriebene Ragdoll-Effekte. Der Protagonist ermordet unter anderem den US-Präsidenten im Weißen Haus, wirft Gegner in Öfen oder quetscht sie unter Fahrzeugen ein.

DIE TEST-ABRECHNUNG
Test erfolgte mit der Verkaufsversion.

PRO UND CONTRA
- ➕ Alternatives Zweiter-Weltkrieg-Setting mit Charme
- ➕ Zeitweise gute Inszenierung durch Zwischensequenzen sowie Ereignisse direkt im Spiel
- ➕ Unendlich Granaten für registrierte User und Cheats für alle, die tatsächlich bis zum Ende durchhalten
- ➖ Generell monotones, zum Schluss hin unfaires Leveldesign
- ➖ Komplett linearer Spielablauf mit teils unsichtbaren Grenzen, deren Überschreitung das Spielende bedeutet
- ➖ Keine nennenswerte KI, fehlende Herausforderungen, langweilige Bossgegner und Endkampf
- ➖ Technische Mängel, Bugs, Abstürze

EINZELSPIELER-TESTURTEIL
PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **63**





▲ **CLEVER** | Der Skorpion-Boss lässt sich kaum besiegen, solange man nicht die Eier in seiner Arena eliminiert. Sie bescheren ihm sonst permanent Heilung und Unterstützungseinheiten.

◀ **AUFSTELLUNG** | Heiler nach hinten, Tanks nach vorn – in Bosskämpfen sind Denkweisen gefragt, wie man sie aus Online-Rollenspielen kennt.

A **NACHSCHUB** | Der Held (Porträt links oben) ruft bis zu vier Offiziere zu sich, die besondere Aufgaben in einer Gruppe übernehmen. In PvE-Missionen belebt er außerdem alle gefallenen Einheiten wieder, was oft den Neustart vermeidbar macht.

ZENTRALE | Das wenig hübsche Interface ist zweckmäßig: Unten werden die Zauber und Spezialattacken aller selektierten Einheiten aufgelistet. Sie im richtigen Augenblick einzusetzen, ist Kern des Spiels. Daher gibt es für alle auch Tastaturkürzel.

Worldshift



Von: Felix Schütz

Minimalistisch, taktisch, fordernd – kluge Ansätze, mit denen man es etwas zu gut meinte.

Endlich, nein ENDLICH gibt es neue Impulse im Strategie-Bereich: Worldshift verabschiedet sich vom klassischen Basisbau, von absurden Einheitenmassen und endlosen Techtrees. Das neue Werk der Black Sea Studios (Knights of Honor) setzt auf ein innovatives Mehrspieler-Konzept.

Wer das Handbuch nicht liest, muss sich die Inhalte selbst zusammensuchen: Das Spiel verzichtet auf einleitende Worte, ein Tutorial oder wenigstens eine Ingame-Hilfe für Einsteiger. Worldshift ist auf seinen Mehrspieler-Aspekt ausgelegt, aber gebührenfrei. Mit Ausnahme von LAN-Partien verlangt es eine aktive Internetverbindung. Im schlichten Hauptmenü entscheidet man sich für eine der drei Spielvarianten – je nachdem, wonach einem gerade der Sinn steht.

Der Einzelspieler-Part umfasst eine Kampagne, in deren Verlauf man drei spielbare Rassen kennenlernt: Menschen, Aliens, Mutanten. Sie mischen die Erde der Zukunft auf. Die Handlung beginnt zwar vielversprechend mit einem gerenderten Intro, verliert dann aber schnell an Fahrt. Meist scheucht man eine Bande von Helden auf einer strikten Route durch die Karten, es gibt weder Basisbau noch alternative Lösungswege. Oft muss man Kämpfe vermeiden und die Helden stattdessen an gegnerischen Patrouillen vorbeibugsieren. In ausartender Trial-and-Error-Manier genügt es da schon, nur in die Nähe von Feinden zu geraten, um sämtliche Widersacher auf sich zu lenken – was einen Neustart der Mission nötig macht, da es kein freies Speichern gibt! Man aktiviert lediglich fair verteilte Checkpunkte, die aber verschwinden, sobald man eine Mission vorzeitig beendet. Gemein.

Ein gelungeneres Spielelement ist der Deathmatch-Modus (kurz: PvP), eine der zwei Mehrspielervarianten. Auf zufallsgenerierten Karten streiten sich Spieler allein oder

AUF DVD
• Video zum Spiel

SAMMELTRIEB: DIE ITEMS

In allen drei Spielmodi erhält man Gegenstände, die überraschend vielseitige Spielweisen ermöglichen.

Seltenheitswerte
An der Boni-Farbe und -Menge erkennt man den Wert eines Beutestücks: Eine Aufmachung, die bewusst an Rollenspiele erinnert. Items darf man nach siegreichen PvP-Matches auch gegen Schlachtenpunkte kaufen oder gegen Xenoscherben eintauschen, mit denen man in einer Art Mini-Talentbaum weitere Statusverbesserungen freischaltet.



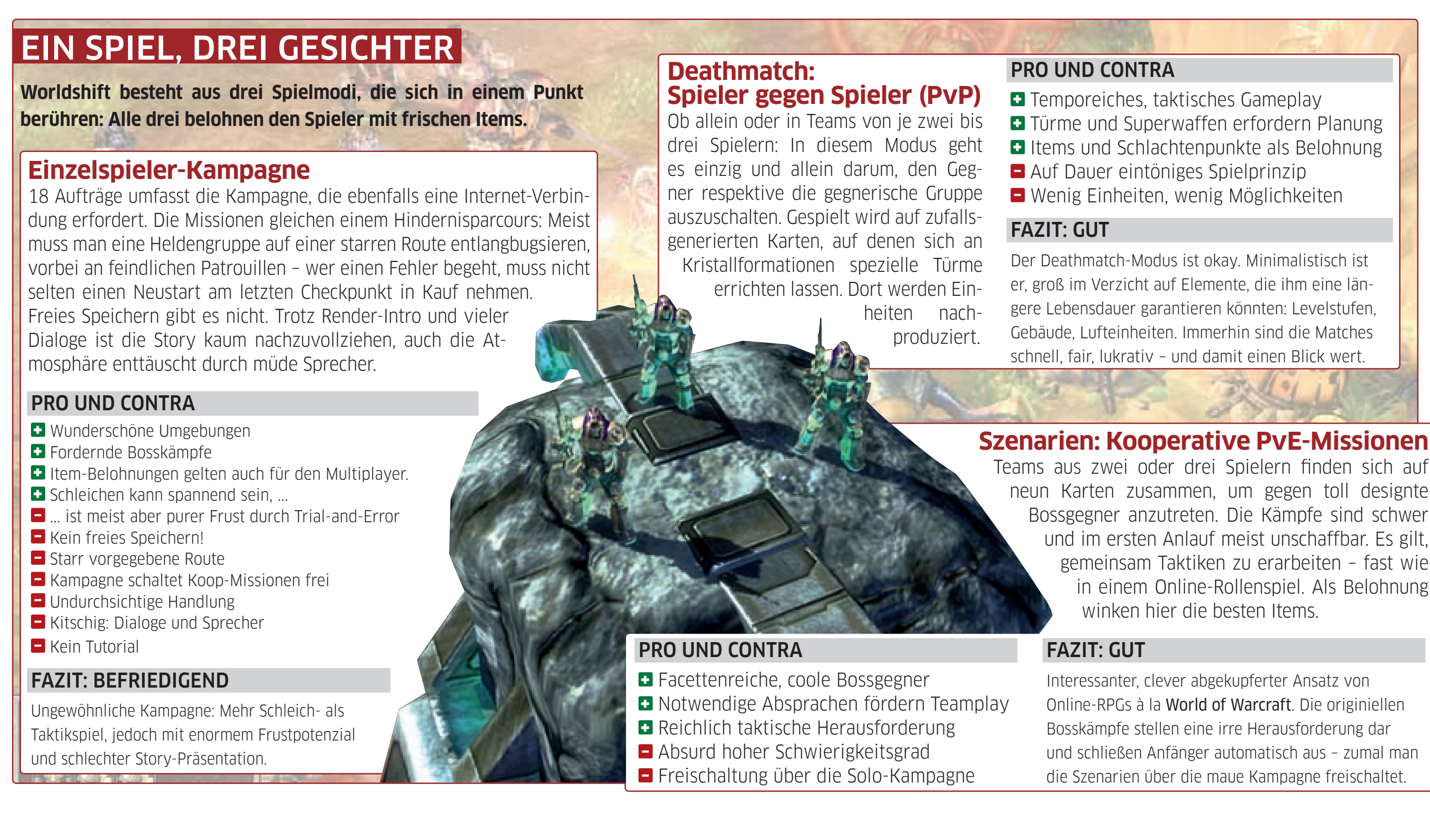


▲ **BELOHNUNG** | Hat man eine Mission oder ein Online-Match erfolgreich abgeschlossen, erhält man in diesem Bildschirm Items und Schlachtenpunkte.

Ab ins Inventar!
Unten befindet sich ein Inventar, in dem gewonnene Items eingelagert werden. Darüber sehen Sie drei Felder mit Slots, je ein Feld pro Rasse. Jeder Slot steht für eine Einheit oder eine allgemeine Eigenschaft und fasst immer nur eine Sorte von Gegenständen. So verbessert man etwa gezielt die Heilung eines Ingenieurs oder die Schussrate von Soldaten – ein flexibles System.

EIN SPIEL, DREI GESICHTER

Worldshift besteht aus drei Spielmodi, die sich in einem Punkt berühren: Alle drei belohnen den Spieler mit frischen Items.



Einzelspieler-Kampagne

18 Aufträge umfasst die Kampagne, die ebenfalls eine Internet-Verbindung erfordert. Die Missionen gleichen einem Hindernisparcours: Meist muss man eine Heldengruppe auf einer starren Route entlangbugsieren, vorbei an feindlichen Patrouillen – wer einen Fehler begeht, muss nicht selten einen Neustart am letzten Checkpunkt in Kauf nehmen. Freies Speichern gibt es nicht. Trotz Render-Intro und vieler Dialoge ist die Story kaum nachzuvollziehen, auch die Atmosphäre enttäuscht durch müde Sprecher.

PRO UND CONTRA

- \+ Wunderschöne Umgebungen
- \+ Fordernde Bosskämpfe
- \+ Item-Belohnungen gelten auch für den Multiplayer.
- \+ Schleichen kann spannend sein, ...
- – ... ist meist aber purer Frust durch Trial-and-Error
- – Kein freies Speichern!
- – Starr vorgegebene Route
- – Kampagne schaltet Koop-Missionen frei
- – Undurchsichtige Handlung
- – Kitschig: Dialoge und Sprecher
- – Kein Tutorial

FAZIT: BEFRIEDIGEND

Ungewöhnliche Kampagne: Mehr Schleich- als Taktikspiel, jedoch mit enormem Frustpotenzial und schlechter Story-Präsentation.

Deathmatch: Spieler gegen Spieler (PvP)

Ob allein oder in Teams von je zwei bis drei Spielern: In diesem Modus geht es einzig und allein darum, den Gegner respektive die gegnerische Gruppe auszuschalten. Gespielt wird auf zufallsgenerierten Karten, auf denen sich an Kristallformationen spezielle Türme errichten lassen. Dort werden Einheiten nachproduziert.

PRO UND CONTRA

- \+ Temporeiches, taktisches Gameplay
- \+ Türme und Superwaffen erfordern Planung
- \+ Items und Schlachtenpunkte als Belohnung
- – Auf Dauer eintöniges Spielprinzip
- – Wenig Einheiten, wenig Möglichkeiten

FAZIT: GUT

Der Deathmatch-Modus ist okay. Minimalistisch ist er, groß im Verzicht auf Elemente, die ihm eine längere Lebensdauer garantieren könnten: Levelstufen, Gebäude, Lufteinheiten. Immerhin sind die Matches schnell, fair, lukrativ – und damit einen Blick wert.

Szenarien: Kooperative PvE-Missionen

Teams aus zwei oder drei Spielern finden sich auf neun Karten zusammen, um gegen toll designte Bossgegner anzutreten. Die Kämpfe sind schwer und im ersten Anlauf meist unschaffbar. Es gilt, gemeinsam Taktiken zu erarbeiten – fast wie in einem Online-Rollenspiel. Als Belohnung winken hier die besten Items.

PRO UND CONTRA

- \+ Facettenreiche, coole Bossgegner
- \+ Notwendige Absprachen fördern Teamplay
- \+ Reichlich taktische Herausforderung
- – Absurd hoher Schwierigkeitsgrad
- – Freischaltung über die Solo-Kampagne

FAZIT: GUT

Interessanter, clever abgekupferter Ansatz von Online-RPGs à la **World of Warcraft**. Die originiellen Bosskämpfe stellen eine irre Herausforderung dar und schließen Anfänger automatisch aus – zumal man die Szenarien über die maue Kampagne freischaltet.

in Teams um Kristallformationen. Auf denen errichtet man Türme, die einzige Gebäude-Art im Spiel, die das Erschaffen von Einheiten ermöglicht. Die Auswahl an Letzteren ist gering und das Einheitenlimit sehr niedrig. Das macht eine perfekte Kenntnis der eigenen Truppen und Spezialfähigkeiten notwendig: In Sekunden müssen Granaten geworfen, Heilzauber gewirkt, Luftschläge geordert werden, sonst gewinnt der Feind die Überhand. Das Tempo ist hoch, die taktische Tiefe gegeben – auch wenn es längerfristig an Abwechslung fehlt.

Der beste Teil von Worldshift sind die kooperativen Szenarien (kurz: PvE). In einem Team von zwei oder drei Spielern stellt man sich darin gewaltigen Bossgegnern entgegen, deren Körpergröße nur noch von ihrem Schwierigkeitsgrad übertroffen wird. Ohne Planung und Absprachen stehen die Erfolgschancen schlecht, oft muss man die Umgebung nutzen und Tricks anwenden. Hier erinnert **Worldshift** zaghaft an Online-Rollenspiele: Heiler, Distanz- und Nahkämpfer sind sinnvoll aufzureihen, Gruppen mit Bedacht zusammenzustellen – schade, dass es keinen Voice Chat gibt. Blöde Idee: Acht der neun Szenarien spielt man über das Lösen von Einzelspielermissionen frei.

Alle Spielmodi locken mit Items, einem cleveren und schön umgesetzten Belohnungssystem: Löst man eine Mission oder bestreitet erfolgreich ein Deathmatch, darf der Spieler aus einigen Gegenständen wählen. Die Beutestücke werden in eine Art Charakterfenster eingebaut, wo sie die Stärken mancher Einheitensorte verbessern – der Spieler verfeinert auf diese Weise seinen eigenen Stil und kann im fortgeschrittenen Gruppenspiel verschiedene Rollen übernehmen. Es würde uns nicht wundern, wenn sich andere Strategiespiele dieses System abschauten.

Chat und Freundesliste sind zufriedenstellend: nicht schön, nicht perfekt, aber zweckmäßig. Ärgerlicher die Steuerung. Trotz eingängiger Maus-Bedienung mit vielen Tastaturkürzeln fehlt es an grundlegenden Funktionen, etwa Wegpunkten. Am störendsten ist aber der Umstand, die Steuerung nicht konfigurieren zu dürfen.

Schwärmen darf man von der Grafik: Solch plastische, fantasievolle Umgebungen gab es im Genre bislang noch nicht zu sehen. Nicht auszudenken, was mit dieser Engine alles möglich gewesen wäre. ❑

MEINE MEINUNG |

Felix Schütz



„Weniger ist nicht immer mehr – außer beim Frustfaktor."

Wenn zum Fluchen die Kraft und zum Durchbeißen der Wille fehlt, dann herrscht Frust-Alarm: Der Schwierigkeitsgrad von **Worldshift** stößt mich häufig vor den Kopf. Bei den anspruchsvollen Bosskämpfen sehe ich darin noch einen Anreiz, immerhin winken dort die besten Items. Trotzdem wird Potenzial verschenkt als wäre es ein Gratisspiel: Aus der tollen Grafik-Engine, den Rassen, der Spielwelt, den Einheiten hätte man mehr herausholen können und müssen.



LÖSUNGSWEG | In der Arena müssen wir den Boss „Das Reptil" besiegen. Dazu locken wir ihn in diese Feuerfallen.



ÜBERLEGEN | Diese Stelle ist nur zu meistern, indem man die Feinde gegeneinander aufhetzt – und dabei am Leben bleibt.



1 **INS KALTE WASSER** | Tamani, Denkar, Wakono, Ganthu. Solche albernen Namen sind in „Missionsbeschreibungen" enthalten, die der Spieler in einer Engelsgeduld verlesen bekommt: Anstelle eines guten Tutorials beginnt die Solo-Kampagne von **Worldshift** mit schlechtem Story-Telling.



2 **ÜBERFORDERT** | Sind manche Einsätze noch leicht zu bewältigen, beißen in der ersten Schleichmission selbst fortgeschrittene Spieler herzhaft ins Keyboard. Checkpunkte anstelle des freien Speicherns, öde Dialoge, wenig Spannung, kaum Einheiten. Enttäuscht brechen wir die Kampagne ab.



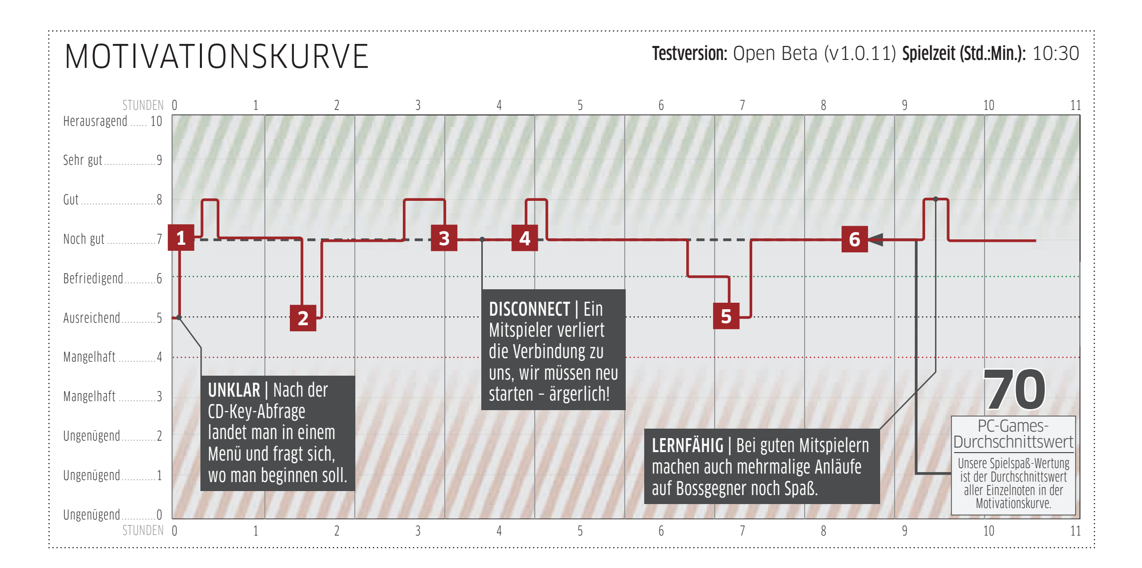


3 **DEATHMATCH** | In der irrigen Hoffnung auf Erfolg stürzen wir uns in den PvP-Modus. Das hohe Spieltempo und offenbar erfahrene Gegner rollen regelrecht über uns hinweg. Etwas keimt in uns auf: Diesmal ist es kein Frust, sondern das gute Gefühl echter Herausforderung! Wir spielen weiter.





4 **ACTION IM TEAM** | Von ersten Erfolgen im PvP beflügelt, suchen wir uns eine Gruppe für das erste kooperative Szenario. Gleich drei riesige Bossgegner nehmen wir gemeinsam aufs Korn, jeder erfordert eine bestimmte Taktik. Erst der vierte „Bossmob" kostet uns den Sieg. Zufrieden sacken wir nach der Mission die vielen Items ein und verbessern unsere Einheiten. Schön!





5 **NÄCHSTER ANLAUF** | Abermals versuchen wir uns an der Kampagne. Und tatsächlich: Wir kommen weiter, unsere Motivation steigt – bis hin zum nächsten fiesen Frustmoment. Nach zahllosen Anläufen winken wir dankend ab und wenden uns wieder den Mehrspielermodi zu. Die sind nämlich besser.



6 **VÖLKERKUNDE** | Es wird Zeit, sich mit den Besonderheiten der drei Rassen und ihrer wenigen Einheiten zu beschäftigen. Dazu stürzen wir uns in den Trainingsmodus, in dem wir gegen KI-Gegner einige PvP-Partien bestreiten. Und siehe da: Aliens und Mutanten spielen sich erfreulich anders, gut so.

WORLDSHIFT

Ca. € 50,-
8. Mai 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Black Sea Studios
Titel vom selben Entwickler: Knights of Honor
Publisher: Black Inc.
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Knallbunte, wunderbar plastische Levels, riesige Bossgegner, gute Effekte – die Grafik überzeugt.
Sound: Guter, stimmungsvoller Soundtrack, der aber nur selten einsetzt. Waffengeräusche und manche Synchronsprecher wirken oft billig.
Steuerung: Eingängige Maussteuerung mit vielen Tastatur-Kürzeln, die sich aber nicht anpassen lässt! Wegpunkte gibt es nicht, schade – sie hätten die unsaubere Wegfindung etwas abmildern können. Kein freies Speichern! Chat-Lobby und Freundesliste bieten Raum für Verbesserung.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Zwei Spielmodi über Internet und LAN. Neun Szenarien im Koop-Modus. Hinzu kommt ein PvP-Trainingsmodus mit KI-Gegnern.
Zahl der Spieler: PvP: 1vs1, 2vs2 und 3vs3. Kooperative Missionen für zwei und drei Spieler im Team.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: P4 mit 3 GHz/Athlon 64 3000+, 512 MB RAM, Radeon X1600 XT/Geforce 6800 GT
Empfehlenswert: Athlon 64 X2 6000+/ Core 2 DUIO E6600, 2 GB RAM, HD 3870/Geforce 8800 GTS

JUGENDEIGNUNG

Freigegeben ab 12 Jahren. **Worldshift** verzichtet auf übermäßige Gewaltdarstellung. Einzig im Intro wird ein Soldat halbiert, im Spiel selbst sind Blut-Effekte – wenn überhaupt sichtbar – sparsam eingesetzt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Auf Wunsch des Publishers testeten wir die Open-Beta- anstelle der Goldmaster-Version. Der Grund: Die Open-Beta ist auf einem neueren Stand und enthielt bereits Bugfixes und Balancing-Änderungen, die zum Release des Spiels auch für die Verkaufsversion bereitstehen werden.

PRO UND CONTRA

- \+ Feine, farbenfrohe Grafik
- \+ Tempo- und taktikreich: der PvP
- \+ Fordernde Bosskämpfe im Koop
- \+ Items als Belohnungen
- − Frustrierender Schwierigkeitsgrad
- − Enttäuschende Solo-Kampagne
- − Steuerung nicht frei konfigurierbar
- − Auf Dauer kaum Abwechslung
- − Zu wenige Einheiten

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **70**

Von: Alexander Praxl

Paradox Interactive macht Geschichte … spielbar. Schwingen Sie sich zum Herrscher der Antike auf!



ALEA IACTA EST | Den Ausgang einer Schlacht entscheiden neben den Werten des Generals und der Truppenstärke vor allem die Würfel.

BRETTSPIEL | Europa Universalis: Rome spielt sich ausschließlich auf dieser Karte ab. Außerdem lässt sich der Bildausschnitt vergrößern und frei drehen, was allerdings unnötig ist.

Europa Universalis: Rome

AUF EXTENDED-DVD
• Demo



Zugegeben, **Europa Universalis: Rome** hat manchmal ein bisschen was von Geschichtsunterricht. Es nimmt sein Szenario enorm ernst. So besteht durchaus die Möglichkeit, dass man beim Spielen etwas lernt. Wer sich nicht abschrecken lässt von Truppentypen namens Cohors sagittariorum (Bogenschützen), politischen Ämtern wie dem Quästor (eine Art Kriegsminister), Provinzen namens Paleoveneti (Hauptstadt Verona) oder Völkern wie den Helvetiern (Wer hat's erfunden?), der wird an dem hochkomplexen Strategiespiel eine Menge Freude haben.

Am Anfang entscheiden Sie, zu welcher Zeit Sie in die Geschichte einsteigen wollen. Dabei wählt man entweder ein historisch relevantes Datum aus, das einem das Spiel vorgibt, oder ein Wunschdatum zwischen 280 und 27 vor Christus. Je nachdem finden Sie eine unterschiedliche politische Situation vor. Während Rom etwa zu Beginn noch nicht einmal ganz Italien kontrolliert, ist es am Ende die beherrschende Macht in der damals bekannten Welt. Dementsprechend abwechslungsreich gestalten sich natürlich die Herausforderungen. Und obwohl der aktuelle Teil der **Europa Universalis**-Serie die Römer zur namensgebenden Nation auserkoren hat, können Sie ganz nach Vorliebe auch ein anderes von bis zu 38 historischen Völkern anführen.

Das Spiel selbst findet auf einer detailliert gestalteten Karte statt, die in Hunderte von Provinzen unterteilt ist. Sie reicht von England im Nordwesten bis in den heutigen Iran im Südosten. Jede Provinz hat eine Hauptstadt, die Sie nach und nach ausbauen – aber erst, wenn Sie die nötige Technologiestufe erforscht haben. Dafür verantwortlich ist der Magistrat, den Sie mit angesehenen Bürgern Ihrer Nation besetzen. Aus demselben Pool von Charakteren wählen Sie Gouverneure für Ihre Provinzen oder die Heerführer Ihrer Armeen aus.

Wie in einem Brettspiel verschieben Sie Ihre Truppen über die Karte, verwalten, verteidigen und erobern. **Europa Universalis: Rome** läuft in Echtzeit ab, lässt sich aber jederzeit pausieren. Das ist auch nötig, denn das Spiel bietet eine Vielzahl an strategischen Möglichkeiten: Handel, Religion, Diplomatie – und natürlich die Fortsetzung der Diplomatie mit anderen Mitteln. Dafür benötigen Sie jedoch einen guten Grund, einen Casus Belli, wie der alte Lateiner es nannte. Wie gesagt, dieses Spiel macht nicht nur Spaß. Es bildet auch. ❑

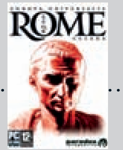
MEINE MEINUNG | Alexander Praxl



„Römer und Strategiespiele – das passt einfach!"

Ich liebe die Antike, vor allem wenn sie unterhaltsam aufbereitet ist. Wie im dritten Teil der **Total War**-Reihe und jetzt in **Europa Universalis: Rome**. Zwar dauert es einige Stunden, bis man sich mit all den Möglichkeiten vertraut gemacht hat, aber wenn die Kriegs- und Verwaltungsmaschinerie erst mal rollt, hält sie so schnell nichts auf: noch eine Provinz erobern, noch ein Abkommen schließen, noch einen unliebsamen Senator beseitigen. Und dann gibt es noch 37 andere spielbare Völker – der schwäbischen Weltherrschaft steht also nichts im Wege.

EUROPA UNIVERSALIS: ROME



Ca. € 35,-
18. April 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Paradox Interactive
Titel vom selben Entwickler:
Europa Universalis 3 | Hearts of Iron
Publisher: Koch Media
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Auf einer Karte verschiebt man Spielfiguren – die Optik erinnert stark an ein Brettspiel.
Sound: Atmosphärische Orchestermusik wie aus einem Sandalenfilm
Steuerung: Zahlreiche Menüs sind nötig, um das Imperium effektiv zu verwalten. Nach kurzer Zeit findet man sich darin gut zurecht.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Die in der Antike bekannte Welt, bespielbar online oder per LAN.
Zahl der Spieler: 2 bis 32

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

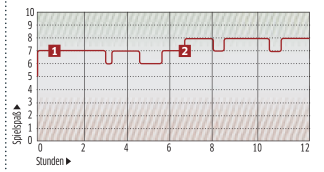
Minimum: P4 1,9 GHz/Athlon XP 1900+, 512 MB RAM, Radeon 9500/ Geforce FX 5200
Empfehlenswert: AMD X2 3800+/ Core2Duo E 4300, 1 GB RAM, Radeon 1800 XL/Geforce 7800 GS

JUGENDEIGNUNG

Man bekriegt und versklavt gegnerische Nationen, nach jeder Schlacht informiert ein kurzer Text über die Zahl der gefallenen Soldaten. Politische Gegner beseitigt man schon mal per Attentat.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Version 1.0
Spielzeit (Std.:Min.): 12:00



Die englische Testversion lief erfreulich stabil. Es kam weder zu Abstürzen noch fielen Bugs auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ 38 spielbare, unterschiedliche Nationen
- ➕ Dynamische Kampagne, jede Ihrer Entscheidungen hat Einfluss auf das Spielgeschehen
- ➕ Viele strategische Möglichkeiten
- ➕ Die lateinischen Namen dürften Geschichts-Fans begeistern, …
- ➖ … könnten aber historisch weniger interessierte Spieler abschrecken.
- ➖ Kein interaktives Tutorial
- ➖ Kämpfe werden ausgewürfelt
- ➖ Im laufenden Spiel lassen sich keine Savegames laden.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **73**

RUNDENMODUS | Auf dem frei dreh- und zoombaren Globus verwalten Staatsmänner rundenweise ihr Reich.

GEWINNWARNUNG | Die Balken in der Mitte zeigen das Kräfteverhältnis der Armeen, die Markierung das Limit, das der Angreifer erreichen muss, um zu gewinnen. Rechts die Spielgeschwindigkeit und die verbleibende Zeit.

TRUPPENMANAGER | Praktisch: Hier werden alle vorhandenen Einheiten nach Kategorien aufgelistet. Ganz oben die Offizierseinheiten.

FORMATIONEN | In Angriffs-, Marsch- und Verteidigungsformation erhalten Einheiten Boni auf Werte wie Feuerkraft. Nachteil gegenüber einfachen Gruppen: Einheiten sind nicht mehr einzeln wählbar, daher ist kein Mikromanagement mehr möglich.

FEUERUNTERSTÜTZUNG | Falls Sie Flugzeuge im Gebiet haben, fordern Sie hier Fallschirmspringer und Bombardements an. Ebenfalls möglich ist Artilleriefeuer von Schiffen vor der Küste.

WASHINGTON D.C. | Mit den ausgedehnten Städten haben es die Entwickler übertrieben: Wenn großen Armeen kämpfen, wird das Spiel zur Diashow.

War Leaders: Clash of Nations



Von: Ansgar Steidle

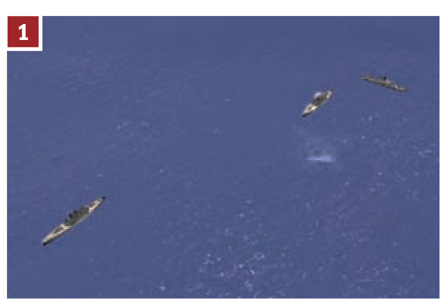
Es sollte das Total War in der Neuzeit werden – und ist nun vor allem total verbuggt.

Mit **War Leaders: Clash of Nations** schaffte es diesen Monat ein weiteres unfertiges Spiel neben dem Shooter **Turning Point** ins Testlabor. Ernüchternde Bilanz: In dem Strategiespiel ist in allen Belangen der Wurm drin. Trotz bereits drei nachgereichter Patches vergällten uns sporadische Abstürze und zahlreiche kleine und große Schnitzer im Spielsystem und Balancing die Spielfreude. Nur: Im Gegensatz zu dem Shooter könnten die Entwickler nachträglich noch einen vernünftigen Titel daraus basteln. Hypothetisch, irgendwann.

Eindeutig stand die Total-War-Reihe Pate für **War Leaders: Clash of Nations**. Beide Spiele warten mit auffällig ähnlichen Features auf. Sie verwalten rundenweise auf einer – bei **War Leaders** sogar den kompletten Globus umfassenden – Landkarte Ihr Reich, errichten Gebäude, ziehen Truppen, forschen, senden Spione aus oder betreiben Diplomatie und Handel. Wahlweise schlagen Sie Schlachten in Echtzeit oder lassen diese berechnen – einzig Seegefechte laufen ausschließlich selbstständig. Größter Unterschied der Konkurrenten: **War Leaders** gibt sich mit dem Zweiten Weltkrieg als Hintergrund deutlich moderner. Alles abgekupfert? Egal, die Aussicht auf ein derartiges **Medieval 2**-Pendant ist für Strategen verlockend – theoretisch.

Die Praxis zeigt: Die Entwickler programmieren nicht nur schlampig, sondern klauen obendrein schlecht. Bei **War Leaders** ist nichts konsequent durchdacht. Das fängt bei englischen Tutorial-Filmchen mit deutschen Untertiteln an – wer kein Englisch kann, muss verdammt schnell mitlesen. Weiter geht es mit der Bedienung: Ministerien-Menüs sind die Schaltzentrale Ihres Reiches. Zwischen den Instanzen dürfen Sie jedoch nicht wechseln, Sie müssen immer erst umständlich das gerade offene Menü schließen und dann ein neues öffnen. Und was bringt es, sämtliche Truppen aufgelistet zu bekommen, wenn Sie nicht direkt an Ort und Stelle springen dürfen, sondern selbst suchen müssen?

Kleinigkeiten, verglichen mit der unausgegorenen Spielwelt. Die deutsche Fraktion kann ewig keine Schiffe und Flugzeuge bauen – Kautschuk fehlt. Handeln können Sie nur im geringen Maße und nur mit anderen Rohstoffen. Geld haben Sie dafür ohnehin nicht und Feinde besiegen Sie auch mit einfachen Fußtruppen. Denn egal



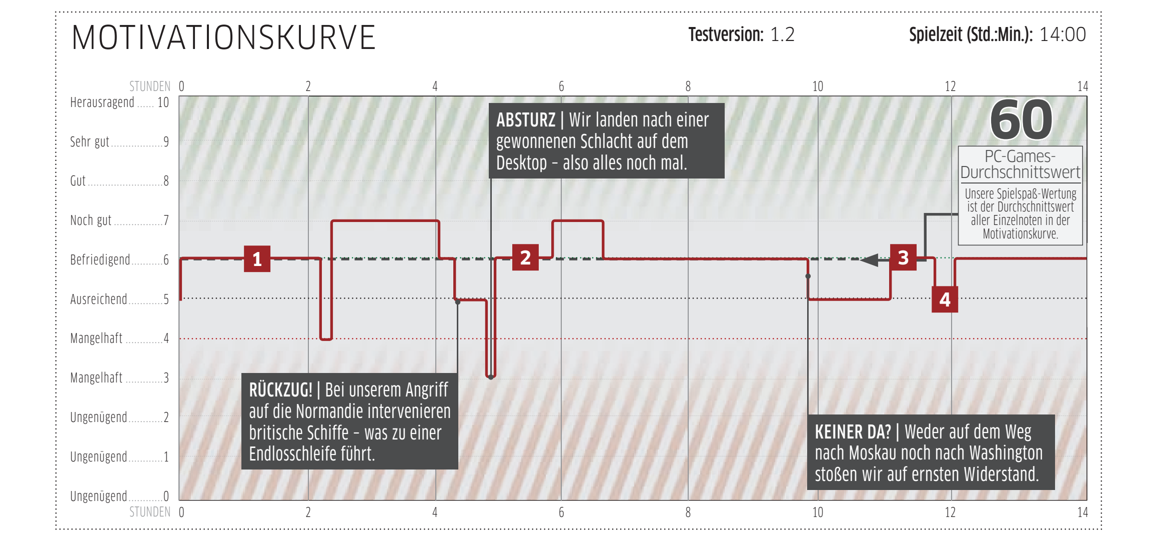
◀ **DER UNTERGANG** | Eine Seeschlacht in voller Pracht. Auf den Ausgang haben Sie keinen Einfluss, das Gefecht wird berechnet.

▶ **ÜBER-FLIEGER** | Die Bomber sind übermächtig, da sie mehrere Angriffe fliegen können und kaum eine Armee über ausreichend Luftabwehr und Jäger verfügt.



MOTIVATIONSKURVE

Testversion: 1.2 **Spielzeit (Std.:Min.):** 14:00





NOCH FRAGEN? | Ein Einzelgefecht mit zwei Computerparteien. Obwohl wir einfach die ganze Armee voranschicken und Bilder machen, gewinnen wir.

ob Feind oder Verbündete, auf dem Globus oder dem Schlachtfeld, die KI bringt nichts zuwege. Was nützen in Echtzeitschlachten Offiziereinheiten, Zeitlimits und Formationen, wenn der Computer meist am höchsten Punkt verharrt oder blindlings ins Feuer rennt und vorhandene Einheiten falsch einsetzt? Weitere Unzulänglichkeiten, kurz angerissen: unbewachte Hauptstädte, Ruckelorgien durch Bombenteppiche, übermächtig starke Bomber mit dafür extrem kurzer Reichweite, fortbestehende Handelsabkommen trotz Kriegserklärung, verlorene Gebiete trotz siegreicher Schlacht … aber vielversprechend war das Konzept schon. ❑

MEINE MEINUNG | *Ansgar Steidle*



„Beta-Tester gesucht. Möchten Sie mehr erfahren?"

Selbst ein komplett geklautes **Total War**-Derivat im Zweiten Weltkrieg hätte ich begeistert gespielt. Nur: Funktionieren muss es. **War Leaders** läuft nach drei Patches gerade mal fast stabil, enthält noch immer Bugs und ist obendrein schlecht geklaut – bestenfalls krempeln die Entwickler das gesamte Spielsystem noch mal um. Bis zum internationalen Release ist ja noch Zeit. Erstaunlich, dass ich trotz der lächerlichen Kämpfe wenigstens etwas motiviert war, ein Territorium nach dem anderen zu erobern. Lediglich da kein vergleichbares Spiel in Sicht ist, hoffe ich auf weitere Patches.

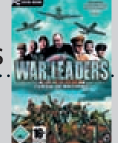
MEINE MEINUNG | *Stefan Weiß*



„Selbst wer beide Augen zudrückt, kommt nicht umhin, sich zu ärgern."

Ich liebe Strategiespielkonzepte der Marke **Total War**. Dies nun in einem Zweiter-Weltkrieg-Szenario in **War Leaders** zu spielen, weckte enorm viel Vorfreude. Doch leider kam es beim Test zu einer herben Ernüchterung, so als würden Sie in einen wunderbar lecker aussehenden Apfel hineinbeißen, nur um festzustellen, dass dieser von Würmern bewohnt ist. Mir ist unbegreiflich, warum **War Leaders** in vielen Disziplinen versagt. Das Managementsystem der Territorien im Rundenmodus ist viel zu umständlich, das macht schon das erste **Medieval** besser. Selbst wer gnädig über diese Mängel hinwegsieht, sieht sich im Schlachtenmodus zwar wunderschönen, aber strunzdoofen Einheiten gegenüber. Spielabstürze und Bugs runden das Gesamtbild leider negativ ab. Ich bin maßlos enttäuscht.

WAR LEADERS: CLASH OF NATIONS



Ca. € 49,-
28. März 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Enigma Studios
Titel vom selben Entwickler: -
Publisher: The Games Company
Sprache (Untertitel): Englisch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Gut. Schicke Einheiten in der Nahansicht, große, abwechslungsreiche Karten. Allerdings übermäßig schlechte Performance.
Sound: Sprachausgabe und Musik gut, allerdings auf Englisch.
Steuerung: Unkomfortable Menüs.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Derzeit ist der Modus deaktiviert, er soll mit einem späteren Patch folgen.
Zahl der Spieler: -

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon XP 2200+/P4 mit 2,4 GHz, Geforce 5600 FX/Radeon 9600 Pro, 1 GB RAM
Empfehlenswert: Core2Duo E6300/ Athlon 64 X2 4800+, 1 GB RAM, Geforce 7900 GT/Radeon X1950 Pro

JUGENDEIGNUNG

Sie versuchen, gewaltsam und per Diplomatie die Weltherrschaft zu erlangen, und schlüpfen dabei in die Rolle eines aus der Geschichte bekannten Staatsmannes, darunter Mussolini, Stalin und Churchill – lediglich der deutsche Führer ist rein fiktiv. Kämpfe sind unblutig, es gibt keine Verstümmelung und Ähnliches. Bis auf die Atombombe kommen konventionelle Waffen zum Einsatz.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir spielten die Verkaufsversion mit dem dritten Patch. Trotzdem stürzte das Spiel gelegentlich ab, enthielt deutliche Bugs und Mängel wie Performance-Einbrüche und ausgedehnte Ladezeiten. Damit wir den Titel empfehlen können, müssten nicht nur weitere Bugs verschwinden, sondern sich auch das Spielsystem grundlegend ändern.

PRO UND CONTRA

- ➕ Vielfältige Spielmöglichkeiten: Diplomatie, Wirtschaft, Spionage
- ➕ Große, hübsche Spielwelt und Einheiten
- ➕ Sektoren erobern motiviert
- ➖ Probleme mit Balancing und undurchsichtiger Spielablauf
- ➖ Dürftige künstliche Intelligenz, unkomfortable Bedienung
- ➖ Zahlreiche Bugs und Abstürze trüben den Spielspaß deutlich
- ➖ Nichts für auf historische Korrektheit bedachte Spieler

EINZELSPIELER-TESTURTEIL



Von: Felix Schütz

Ein finanzieller Erfolg, internationale Traumwertungen – endlich mal wieder ein Spiel, das den hohen Erwartungen entspricht!



ALLES IM GRIFF? | Dieses Menü dient der Verwaltung von Schiffen und Planeten, ähnlich dem Army Controller aus **Paraworld**. Aufgrund der winzigen Symbole vermisst man hier aber oft die Übersicht.

HELDEN-EINHEITEN | Großkampfschiffe leveln in zehn Stufen auf. Fünf Modelle pro Fraktion stehen zur Wahl, jedes mit Spezialfähigkeiten versehen, die sich auf Wunsch auch automatisch aktivieren.

EPISCH | Kein Element von **Sins of a Solar Empire** ist für sich genommen neu. Doch die Mixtur ist so gelungen, dass man den Ideenklau gerne verzeiht.

AUF DVD
- **Video zum Spiel**
- **Mod: Deutsche Übersetzung**
- **Neue Karten (siehe Seite 46)**

Sins of a Solar Empire

Hektisch, actionreich und oft eine Sache von Sekunden – all das ist **Sins of a Solar Empire** nicht. Dem Tempo-Trend von **Starcraft** oder **World in Conflict** setzt das Spiel eine Ruhe entgegen, die im Genre geradezu verpönt ist: Eine Partie kann problemlos mehrere Stunden beanspruchen, was aber kein Wunder ist – dieses Strategiespiel gehört zu den besten Neuerscheinungen des Jahres.

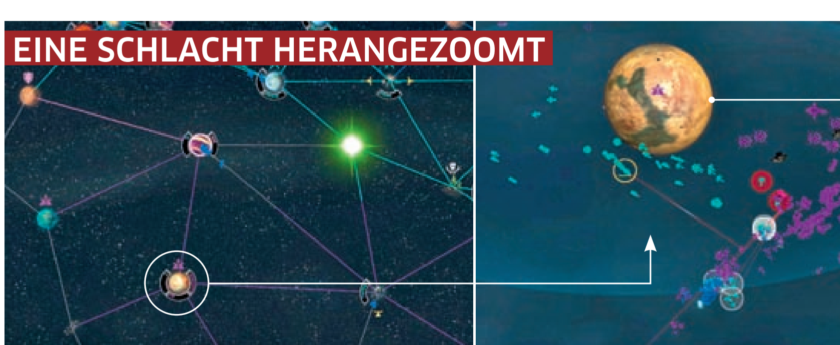
Eine feine Mehrspielermixtur: Etwas **Homeworld**, ein Tick **Master of Orion**, ein Hauch von **Ascendancy** und ein Spritzer **Nexus** ist auch noch dabei. Für Solo-Fans gibt es zwar ein brauchbares Tutorial, reichlich Karten und Skirmish-Optionen, doch eine storylastige Kampagne ist etwa im gleichen Ausmaß vorhanden wie Atemluft im Weltall. Einzelgänger haben trotzdem Spaß und versuchen sich hoffentlich bald an den kostenlosen Mehrspielerpartien, die sich – fein! – auch speichern lassen.

Der Ablauf ist immer gleich: Man beginnt mit einem Heimatplaneten, um ihn herum ein zweidimensionales, kreisförmiges Spielfeld. Höhen- und Tiefenstufen gibt es zwar, sie spielen aber keine Rolle. Der Planet wird nicht im Detail besiedelt, nur einige Upgrades wie höhere Bevölkerungsdichte oder zusätzliche Bauplätze stehen zur Wahl. Letztere werden für die Handvoll kriegsentscheidender Gebäude benötigt: Taktische und zivile Forschungseinrichtungen dienen etwa dem Erforschen neuer Technologien, von denen es genügend gibt, um unerfahrene Spieler gehörig einzuschüchtern. Sechs Forschungsbäume sowie zwei Bereiche für Flottengröße und Artefakte füllen die Abende tüftelfreudiger Spieler.

Bauplatz ist schnell verbraucht, das weckt den Drang zum Expandieren. In Werften werden Kreuzer, Großkampfschiffe und Koloniefregatten montiert. Durch eine Sternenstraße schleicht die erste kleine Flotte im Schneckentempo in das nächstgelegene Planetensystem. Dort gründet man neue Kolonien, stets auf der Jagd nach Metall und Kristall, den Währungen im Spiel. Wem es daran mangelt, der darf die Mineralien auf dem Schwarzmarkt mit teuren Credits einkaufen – ein Schlüsselement zum Erfolg. Ebenso errichtet man Handelsstationen, die dann mit Transportschiffen zu verbündeten Kolonien pendeln, was abermals die eigene Kasse füllt.

Angriffe durch Piraten sind unvermeidbar: Spieler setzen aufeinan-

EINE SCHLACHT HERANGEZOOMT



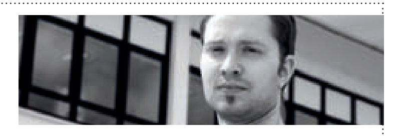
WEIT WEG | Aus der Entfernung hat man eine prima Übersicht auf die Spielgalaxien. Wer mag, kann komplett aus dieser Ansicht spielen.

NÄHER DRAN | Wer gezielt Einheiten lenken möchte (was selten sinnvoll ist), muss sich an ein Gewusel aus kryptischen Icons gewöhnen.



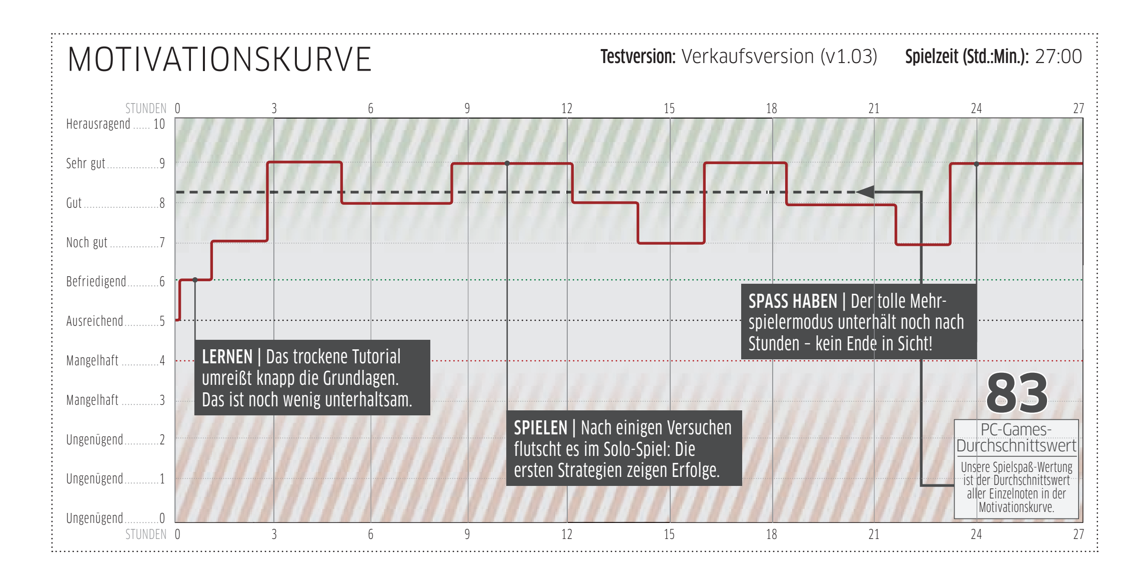
MITTENDRIN | Dank der frei zoom- und drehbaren Kamera darf man die Kämpfe auch ruhig mal in so einer schicken Nahansicht genießen.

MEINE MEINUNG | Felix Schütz



„Einfach zu lernen, schwierig zu meistern – mein neuer Mehrspieler-Favorit!"

Wenn Sie diese Zeilen lesen, hat Entwickler Ironclad bereits den Patch 1.04 nachgeschoben. Der enthält vor allem Balancing-Optimierungen, allesamt Wünsche der Community – viel besser kann man ein Produkt kaum unterstützen, vorbildlich! Ausnahmsweise habe ich auch sonst kaum etwas zu meckern: Ja, die Kämpfe ähneln dem Versuch, ein Sandkorn aus einem Ameisenhaufen zu fischen, und eine Solo-Kampagne hätte ich mir auch bitterlichst gewünscht. Doch immerhin wird Letztere ja mit dem angekündigten Add-on nachgeliefert. Dass ich einmal von einem Mehrspieler-Titel schwärmen würde, überrascht mich selbst ein bisschen – doch das kluge Interface nahm mir viel von meinen Berührungsängsten. Seit **Ascendancy** (1995) hat mir ein Spiel dieser Art nicht mehr so gut gefallen. Ich sehe Sie dann hoffentlich online, liebe Leser!



der Kopfgelder aus, das ruft eine computergelenkte Flotte feindlicher Freibeuter auf den Plan. Wer sich daran stört, darf die Piraten auch abschalten – das Spiel bietet eine ganze Reihe solch wichtiger Optionen. Orbitale Geschütze, Kurzstreckenjäger, Phasendisruptoren – sie bilden die Stütze einer jeden Verteidigung. Wer Kolonien erobern will, muss die Planeten erst langwierig bombardieren, um die Bevölkerung zu dezimieren – Ausrottung ist leider die einzige Möglichkeit, um ein Match zu gewinnen.

Großkampfschiffe sind das Herz einer jeden Flotte: Sie stehen in fünf teuren Varianten zur Wahl und leveln mit der Zeit auf, ähnlich wie ein Held in **Warcraft 3**. Die Statuswerte verbessern sich, neue Fähigkeiten kommen hinzu – Letztere lassen sich automatisieren, wie so vieles in dem Spiel. Selbst der Basisbau erledigt sich auf Wunsch fast von alleine, dem tollen Interface sei Dank. Dank der beeindruckenden Zoomfunktion kann man zwar jede Einheit einzeln befehligen, doch das erfordert übermenschliches Koordinationstalent: Kämpfe enden meist in einem irren Gewusel aus hunderten farbiger Icons, die sich zudem schwer auseinanderhalten lassen – das macht taktische Formationen fast unmöglich. Auch die drei spielbaren Fraktionen enttäuschen ein wenig, denn sie unterscheiden sich hauptsächlich in ihren Forschungsbäumen. Dadurch bleibt das Spiel allerdings fair und gut ausbalanciert – das A und O für einen feinen Mehrspieler-Titel. ❑

KAUFEN? WO!?

Ein tolles, erfolgreiches Spiel. Dennoch fand sich bislang kein Publisher für einen Europa-Release.

Die Vollversion erhalten Sie derzeit nur als Download über die Website http://totalgaming.net. Der Preis beträgt 45 US-Dollar, zahlbar per Kreditkarte oder Paypal. Alternativ können Sie auch mit sogenannten „Tokens" zahlen – Sie erhalten zehn Stück für rund 70 Dollar. Sechs Tokens fallen für **Sins of a Solar Empire** an – das entspricht etwa 42 Dollar, also 27 Euro! (Stand: 8. April 2008)

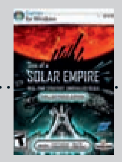
GUT UNTERRICHTETE QUELLEN teilten uns mit, dass Stardock nach mehreren gescheiterten Versuchen erst kürzlich wieder an europäische Publisher herangetreten ist.

TÜFTELEI | Sechs Techtrees, die sich pro Fraktion deutlich unterscheiden – dem Taktiker, der sich hier nicht austoben kann, ist nicht mehr zu helfen.



GLEICHHEIT | Neben Menschen stehen auch Aliens und Telepathen als Fraktionen zur Wahl. Trotz Unterschieden im Detail ähnelt sich ihre Spielweise stark.

SINS OF A SOLAR EMPIRE



Ca. € 27,-
4. Februar 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Ironclad Games
Titel vom selben Entwickler: Keine
Publisher: Stardock
Sprache (Untertitel): Englisch (Englisch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Beeindruckende Zoomfunktion: Zweckmäßig in der Übersicht, detailreich in den Nahaufnahmen. Die Einheitensymbole ähneln sich sehr.
Sound: Truppenkommentare wiederholen sich schnell. Die orchestrale Musik stammt zwar merklich aus der Maschine, ist aber stimmungsvoll.
Steuerung: Durchdachte, komfortable Mausbedienung mit vielen Tastaturkommandos für Fortgeschrittene. Flottenmanager und Kämpfe sind unübersichtlich, bedienbar bleibt das Geschehen trotzdem jederzeit.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Dutzende Karten, Editor, Mods, Replay-Funktion sowie ein Ranking-System. Ein Add-on, das den Einzelspielermodus erweitern soll, ist bereits geplant.
Zahl der Spieler: Unbegrenzt.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: P4 2,4 GHz / Athlon 64 2800+, 1 GB RAM, Geforce 6600 GT/Radeon 9800 Pro
Empfehlenswert: Athlon X2 4600+/Core 2 Duo 6600, 2 GB RAM, Geforce 8800 GT/Radeon HD2900 XT

JUGENDEIGNUNG

Sins of a Solar Empire ist offiziell nicht in Deutschland erschienen und wurde daher auch nicht von der USK geprüft. Das Spiel enthält weder Gewaltdarstellung noch Kraftausdrücke. Militärisches Vorgehen mit der Absicht, den Gegner auszulöschen, ist Kern des Spiels. Dabei werden auch Planeten mitsamt deren Zivilbevölkerung unter Beschuss genommen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir testeten die nur in den USA erhältliche Collector's Edition. Das Programm lief stabil und bei verminderten Details selbst auf Mittelklasse-Rechnern erfreulich flüssig. Bei manchen Mehrspielerpartien kam es mehrmals zu unschönen Lags.

PRO UND CONTRA

- ➕ Leicht erlernbare Steuerung
- ➕ Herrlich große Forschungsbäume
- ➕ Spektakuläre Zoom-Funktion
- ➕ Großkampfschiffe als „Helden"
- ➕ Speicherbare Mehrspielerpartien
- ➖ Kaum Unterschiede bei Fraktionen
- ➖ Unübersichtliche, wuselige Kämpfe
- ➖ Weder Story noch Solo-Kampagne

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **83**

Von: Sebastian Weber

FIFA 08 trifft auf die Fußball-Europameisterschaft und spannende Matches auf veraltete Technik.





AUSGETRICKST | Wenn Sie den Keeper in eine Ecke locken, stehen die Chancen auf ein Tor bestens.

UEFA Euro 2008



Anfang Juni geht sie endlich los: die Fußball-Europameisterschaft 2008 in Österreich und der Schweiz. Da war es nur eine Frage der Zeit, bis Electronic Arts eine abgespeckte Version von **FIFA 08** auf den Markt werfen würde, um vom bevorstehenden Fußballfieber zu profitieren.

UEFA Euro 2008 versetzt Sie in die Lage, Ihre Lieblingsnationalmannschaft zum Europameistertitel zu führen. Ob Sie dabei direkt in die Gruppenphase einsteigen oder zuvor die Qualifikation mitmachen, bleibt Ihnen überlassen. Den geringen Umfang gleicht die europäische Kampagne aus, in der Sie verschiedene Herausforderungen bestreiten. Sie spielen etwa eine Halbzeit, um einen Rückstand auszugleichen, erleben Elfmeter-Entscheidungen oder schlüpfen wie schon im „Be a Pro"-Modus von **FIFA 08** in die Rolle nur eines Spielers.

Die Ballwechsel auf dem Platz unterscheiden sich wenig von **FIFA 08**. Im einfachsten Schwierigkeitsgrad fallen die Gegenspieler kaum auf. Trauen Sie sich mehr zu, halten hektische Ballwechsel Einzug. Am Verhalten der KI-Kicker hat sich nichts geändert, sodass sie sich noch immer zu wenig freispielen und Pässe in den Lauf eine Glückssache sind. Einzige Neuerung ist der Kick-Stick: Sie führen bei Freistößen, Ecken oder anderen Standardsituationen Torschüsse mit dem rechten Analogstick aus und bestimmen damit Kraft und Effet – das richtige Timing vorausgesetzt.

Grafisch gibt es keine Neuerungen. Mancher lizenzierte Spieler ähnelt im Aussehen eher einem Komparsen aus einem Zombiefilm als einem hochbezahlten Fußballprofi, das Publikum genau wie die Fotografen an der Seitenlinie sind gewohnt zweidimensional. ❑

MEINE MEINUNG |
Sebastian Weber



„Ein grandioses Fußballfest … vielleicht im nächsten Jahr."

Bei jedem großen Fußball-Event ist es dasselbe: Electronic Arts bringt ein entsprechendes **FIFA**-Pendant heraus. So auch zur Europameisterschaft, nicht überraschend. Ärgerlich vielmehr, da **UEFA Euro 2008** keineswegs aus den Fehlern des vorangegangenen EA-Fußballspiels gelernt hat. Die veraltete Grafik verdutzt noch immer, die künstliche Intelligenz preist der Publisher als überarbeitet an, zu merken ist dies nicht. Die Investition lohnt deshalb nicht, bleiben Sie lieber bei **FIFA 08** oder noch besser bei **Pro Evolution Soccer 2008**.

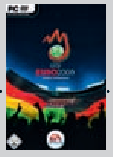
2

CHARAKTERSTUDIE | Manche Spieler (hier: Thorsten Frings und Miroslav Klose) erkennen Sie nur, wenn Sie wissen, wer es sein soll.



KULISSE | Das Publikum wirkt aus der Entfernung in Ordnung. Geht die Kamera näher heran, fallen sogar halbe Zuschauer auf.

UEFA EURO 2008



Ca. € 40,-
17. April 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: EA Sports
Titel vom selben Entwickler: FIFA 08 | UEFA Championsleague 2006-2007 | FIFA 07
Publisher: Electronic Arts
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene, Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Veraltete Grafik-Engine, zweidimensionales Publikum, verwaschene Texturen, hässliche Spielermodelle
Sound: Authentische Soundkulisse, Fanchöre wiederholen sich schnell, Kommentare teilweise unpassend
Steuerung: Einfach zu erlernende Tastatur- und Gamepad-Steuerung, bekannt aus **FIFA 08**

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Interaktive Ligen, Turniere, Matches, Koop
Zahl der Spieler: 2 bis 8 (LAN), 2 (Online)

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

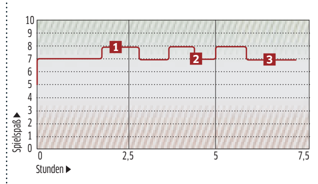
Minimum: P4 1,8 GHz/Athlon XP 2000+, Geforce 6600 GT/Radeon X1600 Pro, 512 MB RAM
Empfehlenswert: P4 2,8 GHz/Athlon 64 3200+, Geforce 7900 GT/Radeon X1950 Pro, 1 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

Abgesehen von unblutigen Fouls kommt das Spiel ohne Gewaltdarstellung aus.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 07:00



Unsere Testversion wies keine Fehler auf. Lediglich die Performance ließ hin und wieder zu wünschen übrig, es entstanden unerklärliche Ruckler.

PRO UND CONTRA

- ➕ Authentische Stadionatmosphäre und gute Kommentatoren
- ➕ Original-Stadien und -Spieler dank Lizenz
- ➕ Leichte Steuerung
- ➕ Kick-Stick bringt Abwechslung
- ➖ Veraltete Grafik
- ➖ Unausgewogener Schwierigkeitsgrad
- ➖ KI unterstützt zu wenig
- ➖ Geringer Umfang

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **74**

Razer™

Lachesis™

high precision 3G laser gaming mouse





„Purist mit sehr guter Präzision"
„Razer ist mit der Lachesis der Präzisionsgewinner..."
- PC Games Hardware





„Extrem präzise Maus mit sehr guter Verarbeitung und Technik – neue GameStar-Referenz!"
- GameStar



„...ein Topmodell extremer Gaming-Hardware"
- Hardwareluxx





„...Razer hat sich mit der Lachesis selbst übertroffen"
- PC Gamer (USA)



„An der Razer Lachesis muss sich die Konkurrenz messen lassen. Selbst mit halbierter Auflösung ist die ‚Schlange' noch präziser als die meisten anderen Mäuse."
- CHIP.de



„Die Lachesis ist rasend schnell, arbeitet hypergenau und liegt fantastisch in der Hand. Ein Muss für Zocker!" - SFT

Tired of losing? Upgrade to win.

[don't take our word for it... take theirs*]

• 4000dpi Razer Precision 3G Laser™ sensor • 32KB Razer Synapse™ onboard memory • Nine independently programmable Hyperesponse™ buttons • 1000Hz Ultrapolling™ / 1ms response time • On-The-Fly Sensitivity™ adjustment • Variable true dpi setting adjustments in increments of 125dpi • Always-On™ mode



*More awards and reviews at press.razerzone.com

www.razerzone.com

Von: Felix Schütz

Eine Serie auf der Überholspur: Die zweite Staffel von Sam & Max übertrifft selbst ihren Vorgänger.



RESPEKTLOS | Santa Claus, Jimmy Hoffa, Deutsche, Satan – sie alle bekommen ihr Klischee-Fett weg.

VORBILD | Sam und Max vergöttern ihren rabiaten Freund und Kollegen Flint Paper.

GESCHICKLICHKEIT | Jede Folge beinhaltet mindestens ein Minispiel, das jedoch stets kinderleicht zu meistern ist.

GUTER TON | Tolle Musical-Einlagen veredeln die Episoden zu kleinen Kunstwerken.

FAST WIE IM COMIC | So wie Satan besitzen viele Charaktere eine ausdrucksstarke Mimik und Gestik.

PC Games SOUND REFERENZ Powered by CREATIVE

AUF DVD
• Video zum Spiel

Sam & Max Season Two

Acht US-Dollar und 95 Cents. Das sind etwa sieben Euro, manchmal auch sechs, je nach Wechselkurs. Für diesen Betrag erhalten Sie eine Episode von Sam & Max. Drei Stunden voller fieser Gags und Sprüche, die das Zwerchfell beben lassen. Drei Stunden voll fairer Rätsel und abgefahrener Charaktere und mit einem Soundtrack, der auch problemlos in einer guten Jazz-Bar laufen könnte. Wo sonst bekommt man so viel Unterhaltung für so wenig Geld?

Telltale erbringt den Beweis: Episoden-Adventures können funktionieren, wenn sie gut gemacht sind. So wie Sam & Max, deren zweite Staffel nun endlich komplett ist. Fünf Episoden umfasst das Spaßpaket, das – im Ganzen bestellt – für rund 35 Dollar (also nicht mal 25 Euro!) über das Internet angeboten wird. Das Staffelfinale trägt den Titel What's new, Beelzebub?, womit der thematische Pfad bereits vorgegeben ist: Es geht abwärts in Richtung Hölle. Wie es dazu kam, erfährt man in den vier Vorgängerepisoden. Die sollte man unbedingt der Reihe nach gespielt haben, denn Erklärungen für Quereinsteiger gibt es nicht.

In Ice Station Santa, der ersten Folge der zweiten Staffel, nahm das Abenteuer seinen Lauf: Sam und Max, ein herzliches Team brutaler Gesetzeshüter, stellten sich darin dem von Wahn und Mordlust besessenen Weihnachtsmann entgegen. Die Story ist verrückt, der Humor oft gemein, die Spielzeit fair – ein toller Einstand.

Mit Moai Better Blues erschien die ungewöhnlichste Sam & Max-Episode: Vom gefräßigen Bermuda-Dreieck verschluckt, landet das Duo auf der Osterinsel. Neben einem primitiven Volk militanter Seepferdchen treffen sie auf einige Babys, unter ihnen Jimmy Hoffa, Glenn Miller und weitere amerikanische Berühmtheiten, die sich mit einem Jungbrunnen ins Windelalter zurückkatapultiert haben. Das ist brüllkomisch, für Nicht-Amerikaner allerdings auch nicht immer leicht zu verstehen.

Den Tiefpunkt der Staffel markiert Night of the Raving Dead, die dritte Episode. Das ist umso verwunderlicher, bedenkt man das dankbare Thema: Sam und Max düsen nach Stuttgart, um dem tuntigen Vampir Jürgen die Reißzähne zu ziehen und nebenher ein wenig in seiner



1 Episode 201: Ice Station Santa

Gleich zu Beginn stellt Telltale klar: Die zweite Staffel wird wilder, respektloser und lustiger als die erste! Der Einsatz am Nordpol erschien – nur allzu passend – kurz vor Weihnachten.

Wertung: 82



2 Episode 202: Moai Better Blues

Jimmy Hoffa und Amelia Earhart als Babys – das ist verdammt komisch, solange einem diese Namen etwas sagen. Der Humor dieser Folge erfordert notfalls einen Besuch auf wikipedia.de.

Wertung: 82

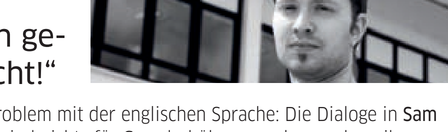


3 Episode 203: Night of the Raving Dead

Ein tuntiger deutscher Vampir und Stuttgart als Szenario – verrückt, dass ausgerechnet dieser wunderbare Ansatz die bislang „schlechteste" Folge ergibt. Spaß macht sie trotzdem.

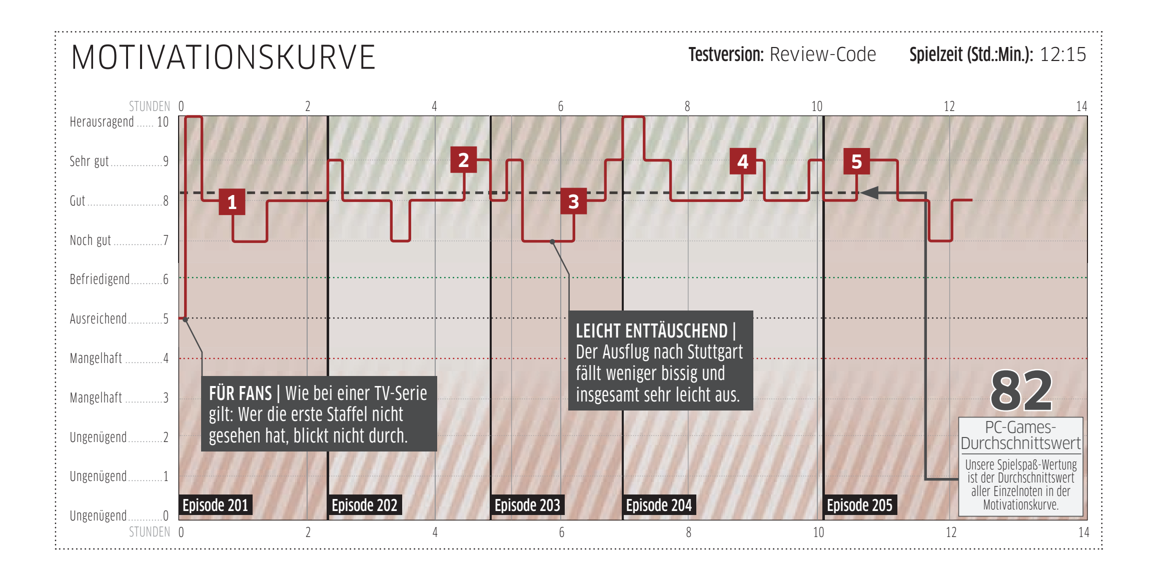
Wertung: 79

MEINE MEINUNG | Felix Schütz



„Schmunzeln können Sie woanders noch genug – in Sam & Max wird herzlich gelacht!“

Viele Spiele versprechen tollen Humor. In Wahrheit sitzt man dann aber doch nur halb amüsiert, halb gelangweilt vor dem Monitor, nimmt die bemühten Witzchen zur Kenntnis und fragt sich, wann es denn endlich mal lustig wird. Und dann gibt es da noch Sam & Max Season Two: Endlich mal wieder ein Spiel, bei dem man häufig so lachen muss, dass man seine Mitmenschen direkt neidisch macht. Vorausgesetzt, Sie haben kein Problem mit der englischen Sprache: Die Dialoge in Sam & Max sind nichts für Grundschüler, was aber auch zu ihren Inhalten passt – die zweite Staffel ist noch einen Tick gemeiner als die erste. Wie schön, dass Umfang und Rätselqualität ebenso hinzugewonnen haben und der Sound so herausragend klingt wie eh und je. Von nun an ist wieder mal Geduld gefragt – bis hoffentlich eine dritte Staffel kommt!



Disko zu tanzen. Die Spielzeit ist zu kurz, der Humor nicht so bissig wie gewohnt, die Rätsel kaum eine Herausforderung. Immerhin: Selbst eine schwache Folge Sam & Max steht noch für gute Unterhaltung.

Diese Enttäuschung sei Telltale Games mit Chariots of the Dogs, der vierten Episode, großzügig verziehen. Die bislang beste Folge schickt die Helden auf eine clever ausgetüftelte Zeitreise, in der man einige der beliebtesten Charaktere der Reihe wiedertrifft. Bei der Fülle an zündenden Gags und klugen Einfällen ist es unmöglich, sich auch nur eine Minute zu langweilen.

Wir verraten Ihnen das Ende. Keine Bange, natürlich nicht. Nur so viel: Telltale greift sämtliche Handlungsstränge auf und versucht sich daran, sie in ein plausibles Finale zu packen – das wirkt mehr beherzt als gelungen, denn weder Story noch Rätseldesign sind in dieser Episode überragend. Dass es trotzdem zu einem befriedigenden Staffelabschluss reicht, ist abermals dem brachialen Humor und den beispiellos guten Sprechern geschuldet. Wer den teils anspruchsvollen, englischen Dialogen zu folgen vermag, findet hier eine Qualität vor, die die meisten Konkurrenzprodukte um Lichtjahre aussticht. Dass der Soundtrack der zweiten Staffel nochmal abwechslungsreicher und mitreißender ist als in der fabelhaften ersten Staffel, macht den Gesamteindruck komplett: Sam & Max Season Two ist mehr als eine großartige Fortsetzung – sie ist einen Tick besser als Season One. ❑

WO GIBT'S DAS?

Sam & Max Season Two bekommen Sie derzeit nur auf der offiziellen Website www.telltalegames.com.

Die zweite Staffel besteht aus fünf Episoden. Diese können Sie einzeln für je 8,95 US-Dollar oder als Gesamtpaket für günstige 34,95 US-Dollar kaufen. Derzeit stehen nur englischsprachige Download-Versionen zur Wahl – Sie bekommen also keinen Datenträger zugesandt, sondern laden sich die kleinen Datenpakete einfach herunter. Als Bezahlmethode kommen Kreditkarten und Paypal in Frage.

SAM & MAX SEASON ONE
Jowood brachte die erste Staffel (Wertung: 81) hierzulande als mehrsprachige Version in den Handel.

4 – Episode 204: Chariots of the Dogs

Sam & Max in Bestform! Die clever entworfende Zeitreisegeschichte ist mit so viel Humor, Abwechslung und Tempo gesegnet, dass sie – zusammen mit **Abe Lincoln must Die!** aus **Season One** – als die bislang beste Folge überzeugt.

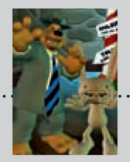
Wertung: 84

5 – Episode 205: What's new, Beelzebub?

Der Versuch, sämtliche Handlungsstränge und Charaktere in ein großes Finale zu packen – er gelingt nur zum Teil, denn manche Szenen wirken dadurch arg aufgesetzt. Trotzdem: Witzig und toll inszeniert ist die Folge allemal.

Wertung: 81

SAM & MAX SEASON TWO



Ca. € 23,-
10. April 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Telltale Games
Titel vom selben Entwickler: Sam & Max Season 1 | Bone | CSI 4
Publisher: Telltale Games/Gametap
Sprache (Untertitel): Englisch (Englisch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Ein schöner Anblick: bunte, flüssige 3D-Grafik, die in interessanten Kamerawinkeln eingefangen wird. Speziell die beiden Hauptcharaktere verfügen über Dutzende individueller, liebevoller Animationen.
Sound: Nur wenige Adventures haben jemals so gut geklungen! Brillante englische Sprecher auf Kino-Niveau, dazu erstklassige Jazzmusik zum Mitpfeifen – einfach wunderbar.
Steuerung: Gut und eingängig. In Season Two rennt Sam endlich per Doppelklick, außerdem läuft er bei gedrückter Maustaste automatisch.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: P4 2,2 GHz/Athlon XP 2200+, 512 MB RAM, Radeon 9800 Pro/Geforce 6600 GT
Empfehlenswert: P4 3,5 GHz/Athlon XP 3500+, 1 GB RAM, Radeon X1650 Pro/Geforce 7600 GT

JUGENDEIGNUNG

Da das Spiel nicht offiziell in Deutschland erhältlich ist, gibt es bislang auch keine Prüfung durch die USK. Sam & Max steht für cleveren, teils pechschwarzen Humor, der speziell in der letzten Folge an Bösartigkeit grenzt. Aufgrund der anspruchsvollen englischen Dialoge, des hintersinnigen Witzes und der oftmals ätzenden Satire ist Sam & Max sicher nicht für jedermann geeignet.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wie schon die erste Staffel lief Sam & Max Season Two absolut flüssig und stabil. Da das Spiel derzeit nur online zu beziehen ist, wird eine Internetverbindung vorausgesetzt.

PRO UND CONTRA

- \+ Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis
- \+ Faires, logisches Rätseldesign
- \+ Kinoreife englische Sprecher
- \+ Fantastisch geschriebene Dialoge
- \+ Sensationeller Jazz-Soundtrack
- \+ Alle Episoden und Handlungsstränge werden zusammengeführt
- \+ Schöne, schnelle 3D-Comic-Grafik
- \+ Nützliche, subtile Rätselhilfe
- \+ Komfortable Bedienung per Maus
- \+ Neue Schauplätze und Charaktere …
- − … aber auch viel recyceltes Material aus der ersten Staffel
- − Überflüssige Minispiele
- − Kaum Anspruch für geübte Spieler

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **82**

Kurztests

In der Kurztest-Rubrik geben wir eine Übersicht über weitere PC-Spiele, die diesen Monat erschienen sind. Das wertende Fazit sagt Ihnen, ob das Spiel für Sie infrage kommt.



EIGENBAU | Ihre Schiffe rüsten Sie in einem Editor je nach Bedarf mit Schilden, Waffen und Antrieb aus.



The Golden Horde

Wahrscheinlich erinnern Sie sich nicht mehr an **Ancient Wars: Sparta**, das wir in der Ausgabe 6/2007 mit 77 % bewerteten. Der **Age of Empires**-Klon besaß nette Ideen: Arbeiter sammelten Waffen und Schilde von den Schlachtfeldern, um die eigenen Truppen damit aufzustocken, Einheiten konfigurierte man in beliebigen Waffen- und Rüstungskombinationen, eine Windsimulation sorgte dafür, dass Feuerbrände sich ausbreiteten, mithilfe von Stein- und Baumfallen ließen sich Hinterhalte legen – vom Ansatz her schön und gut, von der Umsetzung jedoch an vielen Ecken zu umständlich – **Sparta** floppte.

Entwickler World Forge nahm sich die Kritik zu Herzen und entschlackte das Spielprinzip für die Quasi-Neuauflage **The Golden Horde**. Erbeutetes Gerät lässt sich sofort ausrüsten und die Nahrungsversorgung der Truppen strich man komplett.

Die Handlung wurde von der Antike ins 13. Jahrhundert verlegt. In drei Kampagnen schlagen Sie zwar abwechslungsreiche, aber zäh verlaufende Gefechte aufseiten der Mongolen, Russen und Kreuzritter.

Trotz der Verbesserungen und netter, neuer Details (etwa begehbare Eisflächen, die bei zu viel Last einbrechen) schafft es **The Golden Horde** nicht, strategischen Tiefgang zu erzeugen. Zu banal sind die Skripts, zu verkorkst die Wegfindung und zu lahm die Story-Präsentation. Missionen in Waldgebieten versinken gar in der Orientierungslosigkeit. Gelungen ist das Levelsystem der Einheiten – sobald die Figürchen aufsteigen, erhalten sie Spezialfähigkeiten. Somit verkommen die Soldaten nicht zu Kanonenfutter. Die Umgebungsgrafik wirkt angestaubt, lediglich die Figuren sind hübsch anzuschauen und animiert. Aber welcher Stratege spielt schon in einer Detailansicht? (sw) ❑

BEFRIEDIGEND Mäßig überzeugendes Strategiespiel mit hübschen Einheiten und netten Physikeffekten.

JOWOOD | 27.3.2008
USK: Ab 16 Jahren | ca. € 30,-



Lost Empire: Immortals

Der Krieg der Unsterblichen, einer außerirdischen Rasse, hat Verwüstung im gesamten Universum angerichtet. Erst langsam erholen sich die Völker von den verheerenden Folgen und beginnen mit dem Wiederaufbau ihrer Macht. Im Strategiespiel **Lost Empire** leiten Sie die Geschicke eines dieser Völker. Sechs stehen zur Auswahl, darunter Menschen, die Horde oder exotische Kristallwesen. Ihr Ziel ist die Eroberung des Weltalls und die Vorherrschaft über die anderen Rassen. Dazu besiedeln Sie Planeten, richten Handelsposten ein, bauen Flotten, erforschen Technologien, schließen Bündnisse oder erklären Kriege.

Generell funktioniert das Spielprinzip von **Lost Empire**, doch in der Umsetzung haben die Entwickler geschludert. Schon der Auswahlbildschirm zu Beginn des Spiels würfelt Rassen und deren Beschreibung wild durcheinander. Solche Fehler finden Sie zuhauf im Spiel, ebenso wie ab und an vergessenen Blindtext. Oft erhalten Sie Meldungen von fertiggestellten Schiffen, die Sie aber nicht finden können, da sie nie gebaut wurden. Oder Sie müssen auf eine Kriegserklärung mit einem freundlichen „Schönen Tag noch!" antworten, weil es keine weiteren Optionen gibt.

Ärgerlich, zumal **Lost Empire** nach einigen Stunden einen gewissen Reiz entfaltet. Zwar sind erste Schritte langwierig, doch wenn Sie eine gute Palette von Außenposten angelegt haben, ticken Rohstoffe unaufhaltsam auf Ihr Konto und Sie können sich dem Aufbau einer Kriegsflotte widmen. In einem Editor bestücken Sie jede Schiffsklasse individuell mit Schilden, Waffen oder Antrieben, die Sie vorher allerdings erst erforschen müssen. Haben Sie erst einmal eine anständige Streitmacht erstellt, geht es in wenig fordernde Weltraumschlachten. Masse gewinnt. Schade: Die Gefechte müssen Sie sich in simplen 3D-Filmchen ansehen. Eingreifen dürfen Sie nicht. (rh) ❑

AUSREICHEND Trotz magerer Präsentation greift das Spielprinzip nach einigen Stunden.

KOCH MEDIA | 14.3.2008
USK: Ab 6 Jahren | ca. € 30,-



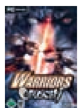
DURCHWACHSEN | Es macht schon Spaß, den detaillierten Einheiten beim Kriegshandwerk zuzuschauen, allerdings verhindern viele kleine Mängel eine gute Wertung.



KRIEG DER STERNE | Weltraumschlachten simuliert das Spiel lediglich. Da Sie nicht aktiv mitmischen können, langweilen die Sequenzen in angestaubter Sparoptik schnell.



FRONTKÄMPFER | Eine typische Szene in Warriors Orochi: Sie kämpfen sich umringt von Feinden zum Endboss vor.



Warriors Orochi

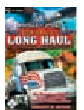
Kennen Sie das Konsolenspiel **Dynasty Warriors**? Dann kennen Sie auch **Warriors Orochi**. In Kurzform: Sie wählen aus verschiedenen Charakteren und verbringen die kommenden Stunden damit, eine gewaltige Anzahl an Feinden niederzumähen. Diese sind allesamt strunzdoof und sehen auch so aus. Abwechslung ist Mangelware. Die Story passt da gut, sie ist nahezu nicht vorhanden. Ein Glück: Die grauenhafte, unpassende E-Gitarren-Musik lässt sich abstellen. Optisch ist der Titel solide, nur die Mausunterstüzung fehlt vollkommen. (ck) ❑

AUSREICHEND Beinharte Fans der Quasi-Vorgänger greifen zu. Der Rest hat vielleicht eine Stunde Spaß.

OMEGA FORCE | 25.3.2008
USK: Ab 12 Jahren | ca. € 30,-



ENDSTATION | Wie im echten Leben haben Sie als Trucker mit Staus zu kämpfen – hier ist er allerdings durch einen Bug verursacht.

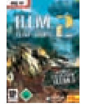


18 Wheels of Steel: American Long Haul

Abenteuer der Landstraße sucht man auch im neuesten Ableger der Truck-Simulationsreihe vergebens. Auf endlos langen Highways brettern Sie mit Ihrem PS-Monster durch mehr schlecht als recht texturierte Landschaften und passieren menschenleere Städte. Für jeden erfüllten Frachtauftrag streichen Sie Ihren Lohn ein, mit dem Sie Ihre Kiste aufmotzen, tunen, umlackieren oder gleich ein besseres Modell erwerben. 34 hübsch modellierte Trucks stehen zur Auswahl. Benutzen Sie am besten ein Lenkrad zur Steuerung, mit Tastatur nervt's. (sw) ❑

AUSREICHEND Fernfahrer können einem leidtun, wenn ihr Job so langweilig wie diese Simulation ist.

VALUSOFT/THQ | 25.3.2008
USK: Keine Altersbeschränkung | ca. € 20,-



A.I.M. 2: Clan Wars

Die passendste Beschreibung für **A.I.M. 2**: verwirrend. Sie sind der erste Mechanoide der fünften Generation von Robotern. Es ist Ihr Schicksal, alle zerstrittenen Robo-Clans zu einen und die Herrschaft zu übernehmen. Auf einer Weltkarte bewegen Sie sich frei von einer Clan-Basis zur nächsten, nehmen Aufträge an, handeln und überzeugen Roboter, sich Ihnen anzuschließen. Der Mix aus Ego-Shooter und Rollenspiel krankt an der unspektakulären Grafik und dem nervigen Sound. Da zudem die Aufträge oft zu hart sind, gefallen nur die vielen sammelbaren Gegenstände. (aw) ❑

AUSREICHEND Der harte Schwierigkeitsgrad und die chaotische Story frustrieren. Es hilft deshalb nicht, dass dem Paket der erste Teil der Reihe beiliegt.

SKYRIVER STUDIOS | 19.3.2008
USK: Ab 12 Jahren | ca. € 40,-



Operation Blitzsturm

City Interactive ist fleißig dabei, in kurzen Abständen billige Spiele auf den Markt zu werfen. Der neueste Shooter spielt im Zweiten Weltkrieg, würde aber auch als Mod zu **Terrorist Takedown 2** (Test in Ausgabe 05/08) durchgehen. Gebäudetexturen, Effekte, ja sogar Waffensounds wurden einfach übernommen. Wäre alles gar nicht so schlimm, wenn man denn wenigstens seinen (anspruchslosen) Ballerspaß bekommen würde. Leider haben es die Entwickler versäumt, Levelwände als Grenzen für Schusswaffen zu definieren. Die Folge: Sie stehen oft unter Dauerfeuer, obwohl gar keine Gegner da sind. (sw) ❑

MANGELHAFT Furchtbar schlechter Shooter, in dem Gegner chronisch durch Levelwände ballern.

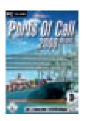
CITY INTERACTIVE | 4.4.2008
USK: Keine Jugendfreigabe | ca. € 20,-



SCHROTTREIF | Auf unserem Weg zu einer Roboterbasis greifen wir einen feindlich gesinnten Cyborg an, um seine Überreste im Handel für einen guten Preis zu verschachern.



LANDSER-SCHIESSEN | Die meiste Zeit bewegen Sie sich durch enge, schlauchartige Levels, um haufenweise deutsche Nationalsozialisten über den Haufen zu schießen.



Ports of Call 2008 Deluxe



Der Titel **Ports of Call** lässt ältere Semester sofort rührselig werden. Die Wirtschaftssimulation feierte immerhin 1987 ihren Einstand auf dem Amiga, später dann schipperten auch PC-Nutzer über die Weltmeere. **Ports of Call 2008 Deluxe** haucht dem angestaubten Spiel neues Leben ein: Genau wie vor mehr als zwanzig Jahren eröffnen Sie eine Reederei und verfrachten Waren in die Häfen dieser Welt. Dazu ziehen Sie Aufträge an Land, sorgen für die nötige Werbung und fahren Ihre Schiffe gar selbst.

Die ursprünglich zweifarbige 2D-Grafik tauscht das neue **Ports of Call** gegen eine unzweckmäßige 3D-Engine. Die Fahrten durch die dreidimensionale Welt erweisen sich als schwer, da die Übersicht fehlt, zudem sind sie überraschend hardwarehungrig. Das besondere Feature ist der 3D-Effekt, für den sogar eine 3D-Brille beiliegt. Schalten Sie ihn ein, geht Ihr Rechner noch mehr in die Knie, aber das Spiel wirkt nicht merklich plastischer. Die gute alte 2D-Karte stellt die bessere Wahl dar – langweilt aber schnell. Genau wie der Rest des Spielverlaufs, an dem Astragon nichts verändert hat. Was früher stundenlang vor den Fernseher lockte, ringt einem heute nur noch ein müdes Lächeln ab. (web) ❑

MANGELHAFT Wer **Ports of Call** erleben möchte, greift besser zum vorherigen Remake, das fängt die Stimmung besser ein.

ASTRAGON | 3.3.2008
USK: Keine Altersbeschränkung | ca. € 25,-





SCHALTZENTRALE | Im Hauptbildschirm steuern Sie alle Vorgänge. Auf der Karte verfolgen Sie, wo sich Ihre Schiffe befinden, außerdem haben Sie Zugriff auf Ihr Büro oder kaufen unter „KARA" Schiffe.



WIEDERERKENNUNGSWERT | Hier und da erspähen Sie bei der Einfahrt in die Häfen auch bekannte Gebäude. Hier zum Beispiel das Sydney Opera House.



AUF DVD
• Video zum Spiel



▲ **SPEZIALGERÄT** | Unser Held zertrümmert gerade Katapulte. Daneben helfen einfache Leitern, Stadtmauern zu überwinden. Häufig stehen oben an den Hängen solcher Schluchten Baum- oder Steinfallen.

▶ **PFERDEDIEBE** | Mitten in der Schlacht stürzen wir uns auf die Rösser von aus dem Sattel gehobenen Gegnern, denn: Berittene Einheiten haben im Kampf nicht nur Vorteile gegen Fußsoldaten, sondern sind zudem schneller unterwegs.



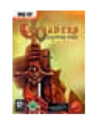
Fate of Hellas: Die Schlacht um Griechenland

The Golden Horde (Test auf S. 124), **Ancient Wars: Sparta** und **Fate of Hellas** – alles dasselbe Echtzeitstrategiespiel? Tatsächlich! Weist das Abenteuer der Mongolen-Horde wenigstens einen kleinen Fortschritt mit dem entschlackten Spielsystem auf, ist das griechische Schicksal 1:1 **Ancient Wars: Sparta**, nur dass Sie neben den Spartanern nun Makedonier durch je eine frische Kampagne à sieben Missionen kommandieren. **Fate of Hellas** besitzt die gleichen Vorzüge wie das Hauptspiel. Auf die Idee, an der verkorksten Wegfindung, der schlechten Kollisionsabfrage oder den zähen Aufbauphasen zu feilen, kam niemand. Ebenso läuft das Missionsdesign nach bekanntem Schema, sprich mit vorherbestimmten Ereignissen, die – zum falschen Zeitpunkt ausgelöst – häufig Ihr düsteres Schicksal besiegeln.

Damit wäre Kennern des Vorgängers alles gesagt. Für Unwissende natürlich interessant: Wie wird's gespielt und was bietet das Spiel gegenüber anderen Genre-Vertretern? Meistens das, was schon in **The Golden Horde** passiert: Sie errichten eine Basis mit Militärgebäuden wie Kaserne, Schmiede und Stallungen, sorgen hier allerdings neben Gold und Holz auch für Nahrung. Ihre Bediensteten verfrachten liegen gebliebene Waffen in die Kaserne als Ausrüstung für neu ausgebildete Krieger. Praktisch, dass Sie sich Kämpfer aus einem Grundtyp, einer Primär- (Schwert etc.) und einer optionalen Waffe (zum Beispiel Steinschleuder) sowie diversen Schilden schneidern. So holen Sie Vorteile gegenüber bestimmten Einheiten heraus. Eine Besonderheit sind Schiffskämpfe, bei denen Sie Ramm- und Entermanöver ausführen. Neben eroberten Pferden und Streitwagen dürfen Sie auch Boote anschließend selbst einsetzen. (as) ❑

BEFRIEDIGEND Echtzeitstrategiespiel mit guten Ideen, harten Schlachten, kleinen Bugs sowie zähen und unfairen Passagen.

JOWOOD | 27.3.2008
USK: Ab 16 Jahren | ca. € 30,-



Crusaders: Thy Kingdom Come

Ein Spiel über die Kreuzzüge verspricht eigentlich spannende mittelalterliche Schlachten. Doch **Crusaders: Thy Kingdom Come** von Neocore hält dieses Versprechen nicht. Zwar schicken Sie Ihre Armeen in Echtzeit auf das Feld der Ehre, doch von Spannung oder auch Taktik ist keine Spur zu sehen. Vielmehr erleben Sie Frust und Nervenzusammenbrüche, wenn Sie die Truppen über das Terrain hetzen.

Sie beginnen, indem Sie sich einen Kreuzritter als Anführer der Armee aussuchen. Jeder besitzt andere Fähigkeiten, die sich im Feldlager verbessern lassen. Dort kaufen Sie auch neue Einheiten. Schließlich geht es in die Schlacht. Die Kamera lässt sich während der Kämpfe frei bewegen. Die Steuerung ist jedoch so ungenau, dass Sie einen Krampf in der Hand bekommen. Aufgrund dieser schlechten Kameraführung haben Sie nie einen guten Überblick über Ihre Armeen. Die Soldaten bewegen sich selbst bei doppelter Spielgeschwindigkeit kriechend langsam und die Wegfindung führt oft dazu, dass Einheiten hängen bleiben. Auch Taktik brauchen Sie nie, denn die größere Armee gewinnt immer. Lediglich die zahlreichen Unteraufgaben und die durchaus gelungene Optik haben einen gewissen Reiz. (ab) ❑

MANGELHAFT Hübsches Strategiespiel mit kaum vorhandener Taktik und zahlreichen Problemen.

ATARI | Ende Mai 2008
USK: Ab 12 Jahren | ca. € 50,-





ZU DEN WAFFEN! | Kreuzritter der eigenen Armee liefern sich in einem Wäldchen eine erbitterte Schlacht mit türkischen Angreifern, die aus dem Hinterhalt attackieren.



WER REITET SO SPÄT ...? | Ritter hoch zu Ross preschen durch eine Reihe Gegner, während sich Bogenschützen im Hintergrund darauf vorbereiten, die Feinde mit einem Pfeilhagel einzudecken.



▲ **GRAUER ALLTAG** | ‚Den ganzen Tag streunen Ihre Insassen auf der Suche nach Unterhaltung durch das Gefängnis. Dem Spieler geht es da nicht viel anders. Sehen Sie hier Spaß?



▶ **ANDRANG** | Die Kantine ist stets gut besucht, unsere Arbeitsstätten leider überhaupt nicht. Wer da nicht gut haushaltet, steckt bald in schlimmen finanziellen Schwierigkeiten.



Prison Tycoon 2: Maximum Security

Die nicht enden wollende **Tycoon**-Spieleflut schlägt wieder zu. Diesmal ist es ein Schlag unter die Gürtellinie. In **Prison Tycoon 2** übernehmen Sie die Rolle eines Gefängnisdirektors und sorgen dafür, dass es den Insassen gut geht – dem Spieler selbst aber unweigerlich umso schlechter. Der Untergang beginnt schon im Hauptmenü, wo man ein Tutorial vergebens sucht. Der vierseitige Beipackzettel, der sich als Handbuch tarnt, liefert kaum Hilfestellungen.

Ganze 16 Missionen und das freie Spiel bietet **Prison Tycoon 2**. Erstaunlich ist: Selbst die erste Aufgabe nimmt den Spieler nicht an die Hand. Das ist aber nicht das einzige Verbrechen, welches das Spiel begeht: Sträflich ist die gesamte Präsentation. Die Grafik wirkt wie eine zusammengekleisterte Textur-Tapete, das einzige Musikstück des Spiels hört nach fünf Minuten abrupt auf. Wenn doch wenigstens der Inhalt stimmen würde! Doch wie verzweifelt man es auch versucht – Spielspaß kommt einfach nicht auf. Sie bauen Schlafbaracken, Kantinen und Werkstätten, während Sie dabei zusehen, wie sich Ihr Gefängnis quälend langsam füllt. Weder haben Sie Einfluss auf die Verwaltung, noch können Sie gezielt Personal einstellen.

Das Spiel kratzt nur an der Oberfläche. Abwechslung? Fehlanzeige. Spannendste Szene während des Testens: Einer unserer armselig animierten Wärter verprügelt einen Insassen fünf Sekunden lang. Die Zeitraffer-Funktion ist bald Ihr bester Freund. Aber selbst auf schnellster Einstellung ist es immer noch zu langsam. Die Bedienung erweist sich als ebenso schlampig wie das restliche Spiel: Verschachtelte Menüs und umständliche Kameraführung bestimmen Ihren Knastalltag. (ck) ❑

MANGELHAFT Die einzigen, die ins Gefängnis gehen sollten, sind die Entwickler dieses Spiels!

VIRTUAL PLAYGROUND | 8.4.2008
USK: Ab 12 Jahren | ca. € 20,-

MIXED GENRES Budget-Tests

mit der Originalwertung

ECHTZEIT-STRATEGIE



Frontlines: Fields of Thunder

CA. € 5,- | TEST IN AUSGABE 05/07

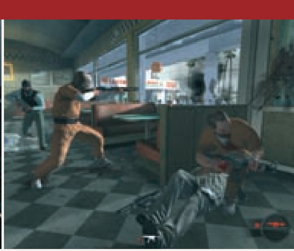
Zurück zu den Wurzeln, das dachten sich die **Blitzkrieg**-Macher: Über 20 Schlachten hinweg stellt das technisch antiquierte **Frontlines: Fields of Thunder** Ihr taktisches Können auf die Probe – spricht aber vor allem Genre-Experten an. (web)

DEEP SILVER | 15.2.2008
USK: Ab 16 Jahren
78

SCHNÄPPCHEN DES MONATS

EINZELSPIELER-SHOOTER





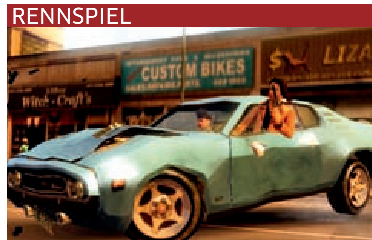
Kane & Lynch: Dead Men

CA. € 20,- | TEST IN AUSGABE 01/08

Es ist nicht gerade einfach, altbackene Grafik, mittelmäßige KI und frustrierend schwere Passagen wettzumachen. Doch **Kane & Lynch: Dead Man** gleicht das mit einer meisterhaft erzählten Story und zwei Charakteren mit mehr Tiefgang als die Titanic locker aus. Sie schlüpfen in die Rolle von Kane, einem mehrfachen Mörder, der mit seinem Wachhund Lynch die Beute eines alten Raubzuges wiederbeschaffen soll. Sechs bis acht Stunden beschäftigt das Unterfangen und fordert jede Menge Menschenleben. Hart, aber für erwachsene Spieler eine Empfehlung wert. (web)

EIDOS | 14.3.2008
USK: Keine Jugendfreigabe
86

RENNSPIEL





Driver: Parallel Lines

CA. € 16,- | TEST IN AUSGABE 09/07

Gewöhnen Sie sich besser schnell an den Gedanken, nicht mehr mit dem charismatischen Agenten Tanner auf Verbrecherjagd zu gehen. An seine Stelle rückt der junge T.K. – die Abkürzung für „The Kid". Der Jungspund startet seine verbrecherische Fahrerlaufbahn im New York von 1978. Ein klasse 70er-Jahre-B-Movie-Flair und viele aufmotzbare Geschosse ziehen den Spieler schon zu Beginn in ihren Bann. Im Verlauf der Geschichte fallen jedoch die zahlreichen Macken auf: So nerven die aufgesetzt wirkenden Schießereien zu Fuß und die KI der Polizisten wirkt lächerlich. (aw)

RONDOMEDIA | 23.4.2008
USK: Ab 16 Jahren
67

ECHTZEIT-STRATEGIE

Blitzkrieg 2 Anthology

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 11/05, 12/06

Die **Blitzkrieg 2 Anthology** umfasst das Hauptspiel sowie **Blitzkrieg 2: Das letzte Gefecht** und **Blitzkrieg 2: Die Befreiung**. Beweisen Sie sich als Stratege in den großen Schlachten des Zweiten Weltkriegs rund um den Globus. Groß angelegte Militäroperationen sind teils eine harte Nuss, die selbst eingefleischte Genre-Liebhaber herausfordern. Die letzten Tage an der Ostfront auf sowjetischer wie auch auf deutscher Seite vermitteln ein authentisches Schlachtgefühl und das ist nichts für Zartbesaitete. Trotz etwas verstaubter Grafik und unspektakulären Mehrspielermodus ist die Sammlung ihr Geld wert. (em)

RONDOMEDIA | 7.5.2008
USK: Ab 16 Jahren
74

WIRTSCHAFTSSIMULATION

Sim City Societies

CA. € 20,- | TEST IN AUSGABE 01/08

Bauen leicht gemacht! Im Städtebastelkasten sind von Büros über Fabriken bis hin zu Kultstätten alle Objekte enthalten, die das virtuelle Baumeisterherz erfreuen. Vergessen Sie aber nicht, mit Arbeitsplätzen, Unterhaltung und Dingen des täglichen Bedarfs für positive Stimmung im Volk zu sorgen. Die komplexen Arbeitsschritte übernimmt die Software für Sie – praktisch, aber monoton! **Sim City Societies** richtet sich eher an Einsteiger. Zwei Patches haben inzwischen die gröbsten Schnitzer behoben und sogar neue Gebäude und Gebiete gebracht. Der Download lohnt sich also. (em)

ELECTRONIC ARTS | 20.2.2008
USK: Ohne Altersbeschränkung
75

ECHTZEIT-STRATEGIE



Star Wars: Empire at War – Forces of Corruption

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 01/07

Wieder gilt es, Planeten zu erobern! Die Erweiterung zu **Empire at War** bringt dem Spieler reichlich Neuerungen: Die Untergrund-Fraktion sowie zahllose frische Einheiten, wie der Super-Sternenzerstörer Eclipse, stehen nun zur Auswahl. Außerdem gibt es zwölf Planeten zu erkunden. Der Untergrund mit seinen Mafia-Methoden fügt sich wunderbar in das bisherige Spielprinzip ein. Jedoch enttäuschen die durchwachsene Story und eine schwache deutsche Synchronisation. Tipp: Zusammen mit dem inzwischen ebenfalls günstigen Hauptprogramm kommen Sie günstiger weg als mit dem Goldpack! (aw)

SOFTWARE PYRAMIDE | 15.4.2008
USK: Ab 12 Jahren
85

JUNGv.MATT/Alster

SUPER VERBLEIT STATT SUPERSTARS.

DAS WAHRE LEBEN.
AUF DEM EINZIG WAHREN SENDER.

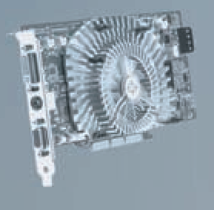


FERNSEHEN FÜR DIE TOLLSTEN MENSCHEN DER WELT: MÄNNER.

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT






MAINBOARDS

ASUS	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
M3A78-EMH	µATX, S, V, GL, sA	AM2+ / 780G	D2	69,-
M3A-H/HDMI	S, V, GL, sA	AM2+ / 780G	D2+	89,-
M3A32-MVP Del.WiFi	GL, WL, F, sA	AM2+ / 790FX	D2+	169,-
M3A32-MVP Deluxe	S, GL, F, sA	AM2+ / 790FX	D2+	149,-
M3N78-EH	S, GL, sA	AM2+ / nF730a	D2+	72,-
M3N-HT Del./HDMI	S, V, GL, sA	AM2+ / nF780a	D2	189,-
M3N-HT Del./MemPipe	S, V, GL, sA	AM2+ / nF780a	D2	209,-
M2N-XE	S, GL, sA	AM2 / nF430	D2	49,-
M2N-E	S, GL, sA	AM2 / nF570-U	D2+	69,-
M2N-CM DVI	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2+	47,-
M2N-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2+	79,-
P5N-EM HDMI	µATX, S, V, GL, sA	775 / nF630i	D2	62,-
P5N-E SLI	S, GL, F, sA	775 / nF650i SLI	D2	79,-
P5N32-E SLI PLUS	S, GL, F, sA	775 / nF650i SLI	D2	139,-
Striker Extreme	S, GL, F, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	184,-
P5N-D	S, GL, F, sA	775 / nF750i-SLI	D2	111,-
P5N-T Deluxe	S, GL, F, sA	775 / nF780i-SLI	D2	199,-
Striker II NSE	S, GL, F, sA	775 / nF790i-SLI	D3	299,-
Striker II Extreme	S, GL, F, sA	775 / nF790i-SLI	D3	329,-
P5KPL-E	S, V, GL, sA	775 / G31	D2	64,-
P5K-VM	µATX, S, V, GL	775 / G33	D2	77,-
P5E-VM HDMI	µATX, S, V, GL, sA	775 / G35	D2	109,-
P5K SE	S, GL	775 / P35	D2	77,-
P5K	S, GL, F	775 / P35	D2	89,-
P5K/EPU	S, GL, F	775 / P35	D2	94,-
P5K PRO	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	104,-
P5K-E WiFi-AP	S, WL, GL, F, sA	775 / P35	D2	119,-
P5K3 Deluxe/WiFi-AP	S, WL, F, sA	775 / P35	D3	129,-
P5E	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	164,-
P5E3 Deluxe	S, GL, F, sA	775 / X38	D3	194,-
Maximus Formula	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	199,-
Maximus Extreme	S, GL, F, sA	775 / X38	D3	259,-
P5E3 Del./WiFi-AP	GL, WL, F, sA	775 / X38	D3	229,-
P5E3 Prem./WiFi-AP	GL, WL, F, sA	775 / X48	D3	299,-
Rampage Formula	S, GL, F, sA	775 / X48	D2	234,-

ABIT	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
AX78	S, GL, sA	AM2+ / AMD770	D2	62,-
Fatal1ty FP-IN9	S, GL, sA	775 / nF650i-SLI	D2	74,-
I-45C	µATX, S, V, GL	775 / 945GC	D2	42,-
AW9D-MAX	S, GL, F, sA	775 / 975X	D2	79,-
IP35-E	S, GL, sA	775 / P35	D2	69,-
IP35	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	89,-
IP35 Pro	S, WL, F, sA	775 / P35	D2	124,-
IX38-QuadGT	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	159,-

GIGABYTE	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
MA770-DS3	S, GL, F, sA	AM2+ / 770	D2	69,-
MA78GM-S2H	µATX, S, V, GL, F, sA	AM2+ / 780G	D2	79,-
MA790X-DS4	S, GL, F, sA	AM2+ / 790X	D2	99,-
MA790FX-DS5	S, GL, F, sA	AM2+ / 790FX	D2	144,-
MA69VM-S2	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / 690V	D2	49,-
MA69G-S3H	S, V, GL, F, sA	AM2 / 690G	D2	62,-
G73PVM-S2H	µATX, S, V, GL, sA	775 / nF630i	D2	59,-
750SLI-DS4	S, GL, sA	775 / nF750i-SLI	D2	99,-
P31-DS3L	S, GL	775 / P31	D2	59,-
G33M-DS2R	µATX, S, V, GL	775 / G33	D2	89,-
P35-DS3L	S, GL	775 / P35	D2	74,-
P35-DS3	S, GL, sA	775 / P35	D2	84,-
EP35-DS3P	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	124,-
EP35-DS3R	S, GL, sA	775 / P35	D2	99,-
EP35-DS4	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	139,-
GA-EX38-DS5	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	179,-
X48-DS5	S, GL, sA	775 / X48	D2	214,-
X48T-DQ6	S, GL, F, sA	775 / X48	D3	229,-
X48-DQ6	S, GL, sA	775 / X48	D2	229,-

ASROCK	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
939N68PV-GLAN	µATX, S, V, GL, sA	939 / nF630a	D	62,-
ALiveDual-eSATA2	S, GL, sA	AM2 / nF3-250	D2	59,-
ALiveNF6P-VSTA	µATX, S, V, L, sA	AM2 / nF430	D2	39,-
ALiveNF7G-HD	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2	47,-
P4i65G	µATX, S, V, L	478 / 865G	D	49,-
Penryn1600SLI-110dB	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2	74,-
ConRoe1333-D667	µATX, S, V, L	775 / 945GC	D2	36,-
Wolfdale1333-GLAN	µATX, S, V, GL	775 / 945GC-A2	D2	39,-
ConRoe1333-DVI/H	S, V, GL	775 / 945G	D2	52,-
4CoreDual-SATA2 R2.0	S, L, sA	775 / PT880U	D2	52,-
4Core1333-Viiv	S, GL, F, sA	775 / P965	D2	82,-
4Core1600P35-WiFi	S, WL, sA	775 / P35	D2	89,-
4Core1600Twins-P35	S, GL	775 / P35	D3	67,-

MSI	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K9AG Neo2-Digital	S, V, GL, F, sA	AM2 / RS690G	D2	59,-
K9N Neo-F V3	S, GL, sA	AM2 / nF560	D2	59,-
K9N SLI Platinum	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	99,-
K8T Neo2-F v2.0	S, GL	939 / K8T800P	D+	44,-
PM9M-V	µATX, S, V, L, sA	775 / P4M900	D2	37,-
P6N SLI-FI	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2+	109,-
P31 Neo-F	S, GL	775 / P31	D2	59,-
P35 Neo-F	S, GL	775 / P35	D2	94,-
P35 Neo2-FR	S, GL, sA	775 / P35	D2	97,-
P35 Platinum	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	129,-

Verwendbare Speicherbausteine: D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / D3: DDR3-RAM / +: unterstützt auch ECC
Ausstattungsmerkmale: WL: Wireless LAN / GL: Gigabit LAN / L: LAN / F: FireWire / S: Sound / V: VGA / sA: SATA-RAID

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EN6200LE TC256/TD	PCIe	64-DD / 6200LE TC	22,90
EN8400GS/HTP	PCIe	256-D2 / 8400GS	39,-
EN8500GT Silent Magic	PCIe	512-D2 / 8500GT	64,-
EN8600GT Magic/HTP	PCIe	512-D2 / 8600GT	74,-
EN8600GT Silent/HTDP	PCIe	256-G3 / 8600GT	88,-
EN8800GT/G/HTDP	PCIe	512-G3 / 8800GT	179,-
EN8800GTS/HTDP	PCIe	512-G3 / 8800GTS	199,-
N7600GS Silent/HTD	AGP	256-D2 / 7600GS	69,-

SPARKLE		MB / Chip	€
PX96GT512D3	PCIe	512-G3 / 9600GT	124,-
PX88GT512D3 Cool-Pipe 3	PCIe	512-G3 / 8800GT	169,-
GF9800GX2	PCIe	1024-G3 / 9800GX2	449,-

PCIe Grafikkarte

XFX GeForce 8800GTX

- NVIDIA® GeForce® 8800 GTX Grafikchip
- 768 MB GDDR3-RAM (384 Bit)
- 575 MHz Chiptakt
- 1.800 MHz Speichertakt
- DirectX 10, OpenGL 2.0
- 2x DVI-I (HDCP, Dual Link), TV-Out
- SLI™ Ready
- Retail



222,- XFX play hard.

MSI		MB / Chip	€
NX8600GT-T2D EZ/D3	PCIe	256-G3 / 8600GT	79,-
NX8800GTS-T2D E-OC	PCIe	512-G3 / 8800GTS	234,-
NX6200AX-TDLF	AGP	128-DD / 6200AX	27,90
NX7600GS-TD Z	AGP	512-D2 / 7600GS	79,-
NX7600GT-TD Z	AGP	512-D2 / 7600GT	89,-

XPERTVISION		MB / Chip	€
GF8600GT Super	PCIe	512-G3 / 8600GT	79,-
GF9600GT Super	PCIe	512-G3 / 9600GT	119,-
GF8800GT Super+	PCIe	1024-G3 / 8800GT	189,-

XFX		MB / Chip	€
GF8800GTS XXX	PCIe	512-G3 / 8800GTS	219,-
GF9800GTX XXX 740M	PCIe	512-G3 / 9800GTX	299,-
6200A	AGP	256-D2 / 6200	35,-
7900GS	AGP	512-G3 / 7900GS	134,-

ZOTAC		MB / Chip	€
GF8800GT AMP!	PCIe	512-G3 / 8800GT	184,-
GF9800GTX AMP!	PCIe	512-G3 / 9800GTX	289,-
9800GX2	PCIe	1024-G3 / 9800GX2	459,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAH2400PRO MAGIC/HTP	PCIe	256-D2 / HD2400PRO	24,90
EAH3450/HTP	PCIe	256-D2 / HD3450	34,-
EAH3650 SILENT/HTDI	PCIe	256-G3 / HD3650	79,-
EAH3850/G/HTDI	PCIe	512-G3 / HD3850	144,-
EAH3870/G/HTDI	PCIe	512-G4 / HD3870	159,-
HD3870 X2	PCIe	1.024-D3 / HD3870	329,-

POWERCOLOR		MB / Chip	€
HD3650 PCS	PCIe	512-G3 / HD3650	66,-
HD3850	PCIe	512-G3 / HD3850	114,-
X1650PRO	AGP	512-D2 / X1650PRO	49,-
HD2600PRO	AGP	512-D2 / HD2600PRO	69,-

MSI		MB / Chip	€
RX1550	PCIe	128-D2 / X1550	19,90
RX3650-T2D-OC	PCIe	512-G3 / HD3650	74,-
RX3870-T2D E-OC	PCIe	512-G4 / HD3870	159,-
RX2600PRO-T2D Z/D2	AGP	512-D2 / HD2600PRO	77,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
HD3870 Single Slot	PCIe	512-G4 / HD3870	139,-
HD3850	AGP	512-G3 / HD3850	149,-

CPUs

Tagespreise!

1 TB S-ATA II Festplatte

SAMSUNG SpinPoint F1

- HD103UJ • 1 TB Kapazität
- 7.200 Umdrehungen/Min. • 32 MB Cache
- 8,9 ms Zugriffszeit
- S-ATA II

139,- SAMSUNG

INTEL®

Pentium® E (775)		GHz	Cache	tray	boxed
E2180	Conroe-L	2,0	2x 512	59,-	64,-
E2200	Conroe-L	2,2	2x 512	69,-	74,-

Core™ 2 Duo (775)		GHz	Cache	tray	boxed
E4500	Allendale	2,2	2x 1.024	99,-	104,-
E4600	Allendale	2,4	2x 1.024	109,-	119,-
E4700	Allendale	2,6	2x 1.024	114,-	124,-
E6750	Conroe	2,66	2x 2.048	154,-	159,-
E6850	Conroe	3,0	2x 2.048	224,-	234,-
E8200	Wolfdale	2,66	2x 3.072	169,-	

Core™ 2 Quad (775)		GHz	Cache	tray	boxed
Q6600	Kentsfield	2,4	2x 4.096	184,-	204,-
Q6700	Kentsfield	2,66	2x 4.096		289,-
QX9650	Yorkfield	3,0	2x 6.144		879,-

AMD

Athlon™ 64 X2 (AM2)		GHz	Cache	tray	PIB
BE-2350	Brisbane EE	2,1	2x 512	64,-	
5000+	Brisbane DO	2,6	2x 512		74,-
6000+	Windsor	3,0	2x 1.024	114,-	
6000+	Windsor	3,0	2x 1.024	109,-	119,-

FESTPLATTEN

IDE

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD2500BEVE	U-100	250	12 / 8 / 5.400	84,-
WD3200AAKB	U-100	320	9 / 16 / 7.200	59,-
WD5000AAKB	U-100	500	9 / 16 / 7.200	84,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3250820A	U-100	250	11 / 8 / 7.200	64,-
ST3320620A	U-100	320	11 / 16 / 7.200	59,-
ST3500630A	U-100	500	11 / 16 / 7.200	79,-

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDP725050	U-133	500	8 / 8 / 7.200	109,-

S-ATA

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDS721075	SATA2	750	8 / 32 / 7.200	129,-
HDS721010	SATA2	1.000	8 / 32 / 7.200	199,-

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD1500AD	SATA	150	5 / 16 / 10.000	164,-
WD3200AAJS	SATA2	320	9 / 8 / 7.200	54,-
WD4000AAJS	SATA2	400	9 / 8 / 7.200	79,-
WD5000AAKS	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	78,-
WD5000AACS	SATA2	500	9 / 16 / 5.400	79,-
WD7500AAKS	SATA2	750	9 / 16 / 7.200	119,-
WD1000FYPS	SATA2	1.000	9 / 16 / 5.400	164,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
HD161HJ	SATA2	160	9 / 8 / 7.200	39,-
HD321KJ	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	54,-
HD501LJ	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	69,-
HD753LJ	SATA2	750	9 / 32 / 7.200	94,-
HD103UJ	SATA2	1.000	9 / 32 / 7.200	139,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3250410AS	SATA2	250	11 / 16 / 7.200	44,-
ST3500320AS	SATA2	500	8 / 32 / 7.200	72,-
ST31000340AS	SATA2	1.000	8 / 32 / 7.200	199,-

RAM

Tagespreise!

A-DATA		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2 Vitesta EE	2,0 GB	800 / 4-4-4	49,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	38,-	32,-
DDR2	4,0 GB	800 / 5-5-5	68,-	
DDR2 Vitesta EE	4,0 GB	800 / 4-4-4	78,-	

KINGSTON		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	36,-	32,-
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	39,-	40,-

GEIL		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	41,-	35,-
DDR2 Ultra	2,0 GB	800 / 4-4-4	43,-	49,-
DDR2	2,0 GB	1.066 / 5-5-5	74,-	79,-

OCZ		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2 XTC Gold	2,0 GB	800 / 5-5-5	40,-	
DDR2 XTC Platinum	2,0 GB	800 / 4-4-4	44,-	
DDR2 XTC Titanium	4,0 GB	800 / 4-4-4	98,-	

Single: Preis für ein Speichermodul / Kit: Preis für zwei identische Module / * Quad Kit: Preis für vier identische Module

DVD-LAUFWERKE

DVD±RW

S-ATA	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
ASUS DRW-2014S1T*	20x / 8x		35,-
ASUS DRW-2014L1T*	20x / 8x		36,90
LG GH-20NSRBB	20x / 10x	32,90	35,90
LITEON LH-20A1S	20x / 8x	30,90	
PLEXTOR PX-810SA*	18x / 10x		69,-
SONY NEC AD-7203S*	20x / 12x	34,-	
SAMSUNG SH-S203D	20x / 16x	30,90	

USB 2.0	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
LG GSA-E60N	20x / 10x		57,-
PLEXTOR PX-608CU	8x / 4x		119,-

ATAPI	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
ASUS DRW-2014S1*	20x / 8x		34,-
ASUS DRW-2014L1	20x / 8x	39,-	
LG GSA-H55L	20x / 10x	37,-	37,90
LITEON DH-20A4P*	20x / 8x	32,-	
SAMSUNG SH-S202N	20x / 12x	34,-	37,90
PLEXTOR PX-800A	18x / 8x		64,-

Blu-ray

S-ATA	-R / -RE	bulk	Kit/ret.
PIONEER BDR-202BK	4x / 2x	249,-	
LG GGW-H20LRB	6x / 2x	229,-	
LG GGC-H20LRB	16x / 4x	154,-	

* in verschiedenen Farben erhältlich



Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.




Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.

Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.







WWW.ALTERNATE.DE

24h Bestellhotline: 01805-905040*

* € 0,14 / Minute aus dem dt. Festnetz (Preis kann für Anrufe aus dem Mobilfunknetz abweichen)

NETZWERK & KOMMUNIKATION

Wireless LAN

AVM	Mbit/s	Typ	€
FRITZ!Box WLAN 3170	125	Router/Modem	109,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7170	125	Rout./Mod./VoIP	144,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7270	300	Rout./Mod./VoIP	199,-

ASUS	Mbit/s	Typ	€
WL-138G v2	54	PCI	19,90
WL-167G	54	USB2.0-Stick	19,90

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DI-524	54	Router	44,-
DSL-G684T	54	Router/Modem	69,-

LINKSYS	Mbit/s	Typ	€
WRT54G-D2	54	Router	39,-
WAP54G	54	Access Point	55,-

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WPN111 RangeMax	108	USB2.0-Stick	34,-
WNHDEB111	300	Access Point	179,-
WPN824 RangeMax	108	Router	64,-
WNR3500 RangeMax	300	Gigabit Router	139,-

Modems

AVM	Art	Typ	€
FRITZ!Card PCI v2.1	ISDN	PCI	47,-
FRITZ!Card USB v2.1	ISDN	USB	59,-
FRITZ!Box 2170	DSL	RJ-45	84,-

DEVOLO	Art	Typ	€
MicroLink 56K	analog	PCI	9,90

D-LINK	Art	Typ	€
DSL-380T	DSL	RJ-45	35,-

PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

PC-Gehäuse

ASUS	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
TA-861	Stahl, bl/si	Midi	1	7 / 4	27,-
TA-881	Stahl, bl/si	Midi	1	5 / 4	27,-
TA-863	Stahl, bl	Midi	1	6 / 4	27,-
TA-662	Stahl, si	Midi	1	5 / 4	34,-
TA-210	Stahl, bl/si	Midi	1	6 / 4	39,-

APEVIA	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
X-Plorer	Stahl, bl	Midi	2	6 / 4	69,-
X-Discovery	Stahl, bl	Midi	2	6 / 4	74,-
X-Cruiser	Stahl, bl	Midi	2	6 / 4	79,-

COOLER MASTER	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
Centurion 5	Stahl, si	Midi	2	5 / 5	52,-
Cavalier 3	Stahl, si	Midi	2	5 / 5	74,-
COSMOS 1000	Stahl, si	Big	4	7 / 5	189,-
Stacker 831	Alu, bl	Big	2	5 / 9	194,-

LIAN LI	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
PC-A59B	Alu, bl	Midi	2	4 / 4	89,-
PC-7 Plus II	Alu, si	Midi	2	5 / 4	79,-
PC-60A Plus II	Alu, si	Midi	4	7 / 4	109,-

SILVERSTONE	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
LC17	Alu, bl	HTPC	2	6 / 2	104,-
LC16MR	Stahl, si	HTPC	2	6 / 1	209,-
TJ04	Alu, bl	Midi	2	6 / 4	109,-
TJ05T	Stahl, bl	Big	2	8 / 4	149,-

SHARKOON	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
Avenger Economy-Edit.	Stahl, bl	Midi	--	7 / 4	31,-
Rebel9 Economy-Edition	Stahl, bl	Midi	--	5 / 9	34,90
Rebel9 Value-Edition	Stahl, bl	Midi	2	5 / 9	44,90

THERMALTAKE	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
Mambo	Stahl, bl	Midi	1	7 / 4	44,-
Soprano*	Stahl, bl	Midi	3	7 / 4	69,-
ArmorJr*	Stahl, bl	Midi	2	6 / 5	99,-
Armor*	Stahl, bl	Big	4	4 /10	129,-

*inkl. Window-Kit

ZALMAN	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
HD 160	Alu, si	HTPC	2	5 / 1	259,-
HD 135	Alu, bl	HTPC	2	6 / 1	289,-
HD160XT Plus	Alu, bl	HTPC	2	5 / 1	559,-
Z-Machine GT-1000	Alu, si	Midi	3	5 / 4	349,-

Netzteile

Diverse	Leistung	Typ	€
ENERMAX Liberty	500 W	ATX2	94,-
ENERMAX Infiniti	720 W	ATX2	179,-
HEC 400AR-PTFR	400 W	ATX2	37,-
OCZ StealthXStream	500 W	ATX2	59,-
OCZ GameXStream	600 W	ATX2	94,-
PC POWER & COOLING 750 Quad	750 W	ATX2	149,-
SHARKOON SHA350-8P	350 W	ATX2	29,90
SHARKOON SHA450-8P	450 W	ATX2	44,-
SEASONIC S12II-330HB	330 W	ATX2	54,-
SEASONIC M12-500	500 W	ATX2	119,-
SILVERSTONE ST50EF-Plus	500 W	ATX2	89,-
ZALMAN ZM460B-APS	460 W	ATX2	79,-

MICROSOFT Konsole

Xbox 360™ Elite System

- 3.200 MHz PowerPC Prozessor
- 500 MHz Grafikprozessor
- 120 GB Festplatte • HDMI-Anschluss
- Dolby Digital Unterstützung
- inkl. Wireless Controller, Xbox 360 LIVE® Headset, HDMI-Kabel, Xbox LIVE® „Silber"
- Schwarz



369,- Microsoft

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme

SYSTEA	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Grafik	€
Titanium B801XPH	Core 2 Duo E4500	2.048 MB	160 GB	DVD±RW DL	256 MB NVIDIA GeForce 8600 GT	499,-
Brilliant B801VUE	Athlon64 X2 6400+	2.048 MB	500 GB	DVD±RW DL	1.024 MB ATI Radeon HD3870 X2	1.099,-

COMMODORE	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
Gaming Launch PC	Core 2 Quad Q6600	2.048 MB	500 GB	DVD±RW DL	320 MB NVIDIA GeForce 8800 GTS	1.149,-

Notebooks

SAMSUNG	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
R60-Aura T5250 Danica	Core 2 Duo T5250 (1,5 GHz)	15,4	2.048 MB	160 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Home	639,-
R60-Aura T7250 Divial	Core 2 Duo T7250 (2.0 GHz)	15,4	2.048 MB	250 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	699,-
R700-Aura T8100 Deager	Core 2 Duo T8100 (2,1 GHz)	17,0	2.048 MB	250 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	999,-
R700-Aura T9300 Dillen	Core 2 Duo T9300 (2,5 GHz)	17,0	3.072 MB	250 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.199,-
X65-Pro T7500 Bekumar	Core 2 Duo T7500 (2,2 GHz)	15,4	2.048 MB	160 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Professional	1.539,-

MICROSOFT Betriebssysteme sind vorinstallierte OEM-Versionen

TFT-MONITORE

ASUS	ms	Zoll	Merkmale	€
VW195S bl	5	19,0	Sound	169,-
VW193D-B bl	5	19,0		174,-
PW191S bl	5	19,0	Sound	229,-
VW192C bl	5	19,0	DVI-D, Sound	209,-
VW195U bl	2	19,0	DVI-D (HDCP), Sound	199,-
LS201 bl	5	20,0	DVI-D	314,-
VK221D bl	5	21,6	DVI-D	249,-
MW221U bl	2	22,0	DVI-D (HDCP), Sound	284,-
VW222S bl	2	22,0	Sound	209,-
PG221 bl	2	22,0	Sound, DVI-D (HDCP)	469,-
MK241H bl	2	24,0	HDMI, Sound	499,-

BELINEA	ms	Zoll	Merkmale	€
1705 S1 si	8	17,0		134,-
3.1_19" wi	2	19,0	Sound, USB, DVI-D	199,-
2225 S1W si	5	22,0	Sound	209,-
2.1_22" Wide wi	5	22,0	Sound, DVI-D (HDCP)	214,-

BENQ	ms	Zoll	Merkmale	€
G900 si	5	19,0	DVI-D	179,-
FP222WH si	5	22,0	DVI-D, HDMI	264,-
X2200W bl	5	22,0	DVI-D, HDMI	369,-
G2400W bl	5	24,0	DVI-D, HDMI	354,-

EIZO	ms	Zoll	Merkmale	€
S2231WH gr o. bl	8	22,0	Sound, DVI-I (HDCP)	579,-
SX2461WH gr o. bl	16	24,0	2xDVI-I, USB	1.099,-

IIYAMA	ms	Zoll	Merkmale	€
E1902S-B1 bl o. si	2	19,0	DVI-D, Sound	194,-
E2003WS-B1 si	2	20,1	DVI-D, Sound	194,-
E2201W-B2 bl	2	22,0	DVI-D	239,-

Farben: si = Silber / bl = Schwarz / gr = Grau / wi = Weiß

SAMSUNG	ms	Zoll	Merkmale	€
931BF bl	2	19,0	DVI-D	224,-
206BW bl	2	20,0	DVI-D (HDCP)	214,-
226BW bl	2	22,0	DVI-D (HDCP)	259,-
2232BW bl	2	22,0	DVI-D (HDCP)	269,-
2693HM bl	5	26,0	Sound, DVI-D, HDMI	599,-

externer Blu-ray-Brenner

LG BE06LU10

- Schreiben: 6x BD-R, 2x BD-RE, 16x DVD±R, 8x DVD+RW, 6x DVD-RW, 4x DVD±R DL, 5x DVD-RAM, 40x CD-R, 24x CD-RW
- Lesen: 6x Blu-ray, 3x HD DVD, 16x DVD, 40x CD
- Buffer Underrun Schutz • LightScribe
- 2 MB Cache • USB

349,- LG

EINGABE & GAMING

Tastaturen

MICROSOFT	Anschluss	€
Comfort Curve Keyboard 2000	USB	18,90
Wireless Optical Desktop 700 v2	USB	27,-
Reclusa Gaming Keyboard	USB	46,-

LOGITECH	Anschluss	€
G11 Keyboard	USB	49,90
G15 Keyboard refresh	USB	69,-

Diverse	Anschluss	€
IDEAZON MERC Gaming Keyboard	USB	39,-
RAPTOR-GAMING K2	USB	49,-
RAZER Tarantula Keyboard	USB	124,-
SAITEK Eclipse II	USB	49,-

Mäuse

RAZER	Anschluss	€
Diamondback 3G	USB	49,-
DeathAdder	USB	59,-
Copperhead Gaming Mouse	USB	69,-
Lachesis	USB	79,-

MICROSOFT	Anschluss	€
Habu Gaming Mouse	USB	52,-
SideWinder Gaming Mouse	USB	59,-

LOGITECH	Anschluss	€
LX8 Cordless Laser Mouse	USB	32,-
G5 Laser Mouse Refresh	USB	56,-
G9 Laser Mouse	USB	74,-
MX Air	USB	114,-

STELLSERIES	Anschluss	€
Ikari Optical	USB	39,-
Ikari Laser	USB	66,-

SAITEK	Anschluss	€
Impact Gaming Mouse 1600	USB	19,-

Joysticks

Diverse	Typ	€
LOGITECH Cordless Rumblepad II	Joystick	36,-
LOGITECH G25 Racing Wheel	Lenkrad	229,-
SAITEK Cyborg EVO	Joystick	28,-
SAITEK X52 Pro Flight Control	Joystick	169,-

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE Audigy SE OEM	PCI	19,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Audio	PCI	59,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Audio OEM	PCI	33,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Gamer Fatal1ty Pro.	PCI	99,-
TERRATEC Aureon 7.1 Dolby Digital	PCI	34,-

Headsets	Anschluss	€
CREATIVE HS-900	Klinke	39,-
SHARKOON Cosmic 5.1 II	Klinke	29,90
STEELSERIES Siberia Full-size	USB	79,-
SENNHEISER PC 151	Klinke	44,90
SENNHEISER PC 161	Klinke	67,90

GAMES

Rollenspiel & Adventure	€
Dark Age of Camelot - Labyrinth of the Minotaur Addon	16,90
Guild Wars Nightfall	37,90
Guild Wars Factions	30,-
Sam & Max Season One	27,90
World of Warcraft	10,90
World of Warcraft - PrePaid Gametime Card (60 Tage)	26,-
World of Warcraft - Burning Crusade Addon	16,90

Strategie	€
Anno 1701	42,-
Der Herr der Ringe Online: Die Schatten von Angmar	39,90
Command & Conquer 3 - Tiberium Wars	25,90
Warcraft III Gold inkl. Frozen Throne	19,-

Action	€
Battlefield II - Euro Force Booster Pack Addon	7,90
Battlefield II - Special Forces Addon	26,90
Battlefield 2142 - Northern Strike Pack Addon	8,90

Sport & Simulation	€
Colin McRae Dirt	46,-
Die Sims 2 - Wilde Campusjahre Addon	25,90
Die Sims 2 - Nightlife Addon	26,90
Flight Simulator X	36,-
Flight Simulator X Professional Edition	44,-
Fussballmanager 07	20,-
Need for Speed pro Street	44,-
Pro Evolution Soccer 6	33,90

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.











ALTERNATE ist mehrfacher Testsieger! „Bester Mix aus großer Auswahl, angemessenen Preisen und leichter Bestellung. Die Homepage setzt Maßstäbe in Bedienbarkeit und Informationsgehalt." (Test: „Die besten Online-Shops", PC Professionell 06/2006)

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

ALTERNATE STORES
Mo - Fr: 9:00 - 21:00 Uhr
Sa: 9:00 - 18:00 Uhr

PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

DIE 100 BESTEN PC-SPIELE

PC Games listet die besten Spiele aller Ressorts auf – zusammen mit unvergesslichen Meisterwerken.

Monat für Monat stellen wir Ihnen im Einkaufsführer die besten Spiele aller Ressorts vor.

Dabei gelten einige Regeln. Wir führen Spiele auf, die in den vergangenen 36 Ausgaben getestet wurden (ausgenommen Online-Rollenspiele und Mehrspieler-Shooter, die regelmäßig Updates erhalten). Wertungsänderungen für Spiele gibt es bei Nachtests, falls zum Beispiel ein Patch dies erfordert.

Hinweise: Wertungen vor Ausgabe 02/06 sind nur bedingt vergleichbar, da es vorher noch keine Motivationskurve gab. Bei gleicher Wertung entscheidet die Aktualität des Spiels über dessen Platzierung in der Liste. Bei Sportspiele-Serien ist nur der aktuell beste Teil aufgeführt. Die Preisangabe entspricht dem aktuellen Stand. Bei Online-Rollenspielen fallen in der Regel noch monatliche Gebühren an, die Sie mit einberechnen müssen.

Die Ruhmeshalle „Best of PC Games“ ist eine Auswahl an wichtigen Spielen seit Bestehen der PC Games (1992). Dort präsentieren wir Produkte, die durch bestimmte Technik- oder Spielinnovationen einen Meilenstein darstellen. Für die Aufnahme in die Liste ist nicht allein die Wertung ausschlaggebend. Sie selbst dürfen jeden Monat per Abstimmung auf pcgames.de mitentscheiden, welche Spiele dort hingehören (siehe Seite 134). ❑

Strategiespiele



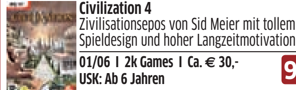

Schlacht um Mittelerde 2
Genialer Mix aus schnellem Aufbauspiel und taktischem Risiko-Modus.
04/06 | Electronic Arts | Ca. € 27,- | USK: Ab 12 Jahren | **91**



Star Wars: Empire at War
Effektvolle Echtzeit-Strategie vom Feinsten im Star Wars-Universum.
04/06 | Activision | Ca. € 10,- | USK: Ab 12 Jahren | **91**



Company of Heroes
Tolle Mischung aus aufregender Story und fordernden Missionen im Zweiten Weltkrieg.
11/06 | THQ | Ca. € 10,- | USK: Ab 16 Jahren | **90**

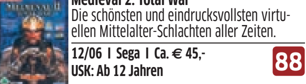


Civilization 4
Zivilisationsepos von Sid Meier mit tollem Spieldesign und hoher Langzeitmotivation.
01/06 | 2k Games | Ca. € 30,- | USK: Ab 6 Jahren | **90**

Age of Empires 3
Der schönste Teil der **Age**-Reihe, garniert mit vielen Völkern, jedoch schwache Story.
12/05 | Microsoft | Ca. € 30,- | USK: Ab 12 Jahren | **89**



Codename: Panzers – Phase Two
Flotte Gefechte im Zweiten Weltkrieg, aufgeteilt in drei spannende Kampagnen.
09/05 | CDV | Ca. € 10,- | USK: Ab 16 Jahren | **89**



Medieval 2: Total War
Die schönsten und eindrucksvollsten virtuellen Mittelalter-Schlachten aller Zeiten.
12/06 | Sega | Ca. € 45,- | USK: Ab 12 Jahren | **88**



Paraworld
Strategie mit Dinosauriern statt Panzern und einer tollen Steuerung dank Armycontroller.
10/06 | Sunflowers | Ca. € 30,- | USK: Ab 12 Jahren | **88**

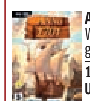


Rush for Berlin
Abwechslungsreiche und knackige Missionen, spielstarke Infanterie und Offiziere.
07/06 | Deep Silver | Ca. € 10,- | USK: Ab 16 Jahren | **87**

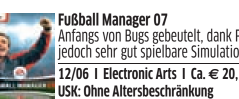


Earth 2160 (V. 1.3)
Klassische Strategie- oder Ego-Ansicht - **Earth 2160** bietet beides in opulenter Grafik.
10/05 | Zuxxez | Ca. € 10,- | USK: Ab 12 Jahren | **87**

Aufbauspiele & WiSims



Anno 1701
Witzige Computergegner versüßen die grafisch eindrucksvolle Inselbesiedlung.
12/06 | Sunflowers | Ca. € 40,- | USK: Ab 6 Jahren | **86**



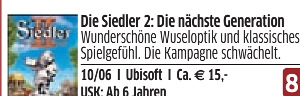
Fußball Manager 07
Anfangs von Bugs gebeutelt, dank Patches jedoch sehr gut spielbare Simulation.
12/06 | Electronic Arts | Ca. € 20, | USK: Ohne Altersbeschränkung | **86**



The Movies
Erschaffen Sie Ihr eigenes Filmimperium und drehen Sie Kinokassenschlager.
01/06 | Activision | Ca. € 10,- | USK: Ab 12 Jahren | **86**



Black & White 2
Sie lenken die Geschicke Ihres Volkes entweder als guter oder als böser Gott.
11/05 | Electronic Arts | Ca. € 10,- | USK: Ab 12 Jahren | **85**



Die Siedler 2: Die nächste Generation
Wunderschöne Wuseloptik und klassisches Spielgefühl. Die Kampagne schwächelt.
10/06 | Ubisoft | Ca. € 15,- | USK: Ab 6 Jahren | **82**

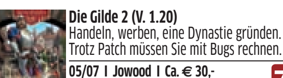
Caesar 4
Antike Aufbauserie mit unverwüstlichem Aufbauprinzip und komplexer Wirtschaft.
11/06 | Vivendi Universal | Ca. € 15,- | USK: Ab 12 Jahren | **81**



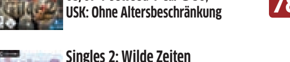
X3: Reunion
Dank mehrerer Patches lässt sich endlich unbeschwert ein Weltraumimperium gründen.
01/06 | Deep Silver | Ca. € 10,- | USK: Ab 12 Jahren | **80**



Tycoon City New York
Lenken Sie selber die Geschicke im Big Apple. Im Mittelpunkt stehen die Bewohner.
05/06 | Atari | Ca. € 10,- | USK: Ohne Altersbeschränkung | **79**

Die Gilde 2 (V. 1.20)
Handeln, werben, eine Dynastie gründen. Trotz Patch müssen Sie mit Bugs rechnen.
05/07 | Jowood | Ca. € 30,- | USK: Ohne Altersbeschränkung | **78**




Singles 2: Wilde Zeiten
Managen Sie das wilde (Liebes-)Leben einer Dreier-WG. Wirkt erwachsener als **Die Sims 2**.
07/05 | Deep Silver | Ca. € 10,- | USK: Ab 16 Jahren | **78**

Einzelspieler-Shooter



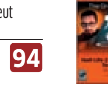
Crysis
Crytek hat's geschafft und liefert erneut einen Meilenstein ab. Pflichtkauf!
12/07 | Electronic Arts | Ca. € 40,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **94**

Bioshock
Top-Atmosphäre, ein unverbrauchtes Setting und knallharte Gegner. Muss man haben!
10/07 | Take 2 | Ca. € 50,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **93**

Call of Duty 4: Modern Warfare
Der bislang beste Teil der Serie, der auf jeden Fall ins Spieleregal gehört.
01/08 | Activision | Ca. € 50,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **92**

Call of Duty 2
Packender Weltkrieg-Shooter mit beeindruckenden Schlachtfeldern.
01/06 | Activision | Ca. € 10,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **91**

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Die perfekte Shooter-Action in einer beklemmend realistischen Umgebung.
05/07 | THQ | Ca. € 30,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **90**

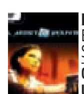


Half-Life 2: Episode Two
Genau wie **Portal** gibt es den Edel-Shooter nur als Gesamtpaket in der Orange Box.
11/07 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **87**

Rainbow Six: Vegas
Optisch beeindruckender Taktik-Shooter vor ungewöhnlicher Kulisse. Viva Las Vegas!
02/07 | Ubisoft | Ca. € 10,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **87**



Prey
Frustrierter Indianer kämpft gegen schleimige Aliens, um seine Freundin zu befreien.
09/06 | Take 2 | Ca. € 15,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **87**



Half-Life 2: Episode One
Ein hochkonzentrierter Remix der besten Spielelemente von **Half-Life 2** - kaufen!
07/06 | Electronic Arts | Ca. € 15,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **87**



F.E.A.R. (dt.)
In Sachen Grusel nahezu unerreicht: Der Ego-Shooter ist nichts für schwache Nerven.
11/05 | Vivendi Universal | Ca. € 30,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **87**

Mehrspieler-Shooter



Counter-Strike Source
Kleine Karten, keine Fahrzeuge - der Shooter fasziniert mit taktischer Finesse.
12/05 | Electronic Arts | Ca. € 28,- | USK: Ab 16 Jahren | **92**



Unreal Tournament 3
Epic zeigt, wo's langgeht. Schnelle Mehrspieler-Action mit cooler Optik - der Hammer!
01/08 | Midway | Ca. € 50,- | USK: Ab 16 Jahren | **91**



Battlefield 2
Packende Massenschlachten im modernen Szenario. Die Stadtkämpfe sind erste Sahne.
08/05 | Electronic Arts | Ca. € 30,- | USK: Ab 16 Jahren | **91**



Unreal Tournament 2004 (dt.)
Rasend schneller Shooter mit großen Außenlevels, Vehikeln und neuem Onslaught-Modus.
05/04 | Atari | Ca. € 10,- | USK: Ab 16 Jahren | **89**

Battlefield 2142 (V. 1.2)
Die Zukunftsvariante der **Battlefield**-Serie punktet mit dem neuen Titanen-Modus.
05/07 | Electronic Arts | Ca. € 40,- | USK: Ab 16 Jahren | **87**



Enemy Territory: Quake Wars
Wenn Sie echtes Teamplay suchen, ist dieser Shooter genau das Richtige für Sie.
12/07 | Activision | Ca. € 45,- | USK: Ab 16 Jahren | **85**



Joint Operations: Typhoon Rising
Beeindruckendes Massenkampfspektakel mit mehr als 100 Spielern gleichzeitig.
08/04 | Electronic Arts | Ca. € 10,- | USK: Ab 16 Jahren | **85**



Half-Life 2: Team Fortress
Erwachsener Spielspaß mit erfrischender Comic-Grafik und satter Baller-Action.
12/07 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **84**



Red Orchestra
Der direkte Konkurrent für **Day of Defeat Source**, allerdings mit vielen Fahrzeugen.
06/06 | Frogster | Ca. € 10,- | USK: Ab 16 Jahren | **83**



Star Wars: Battlefront 2
Neue Schlachten und Einheiten. Nun sind sogar die Leinwandhelden spielbar.
01/06 | Activision | Ca. € 10,- | USK: Ab 16 Jahren | **83**

Action-Adventures

Portal
Die kreative und kurzweilige Spielidee gibt es nur im Gesamtpaket der Orange Box.
11/07 | Electronic Arts | Ca. € 45,- **89**
USK: Keine Jugendfreigabe

Tomb Raider Legend
Nach dem enttäuschenden Angel of Darkness endlich wieder ein spannendes Lara-Spiel.
05/06 | Eidos | Ca. € 25,- **86**
USK: Ab 16 Jahren

Psychonauts
Irre Charaktere, irre Story. Ein wahnsinnig gutes Spiel, nicht nur für Freaks.
03/06 | THQ | Ca. € 10,- **85**
USK: Ab 12 Jahren

Prince of Persia: The Two Thrones
Dank des Dr.-Jekyll-artigen Protagonisten abwechslungsreicher als der Vorgänger.
02/06 | Ubisoft | Ca. € 10,- **85**
USK: Ab 16 Jahren

John Woo presents Stranglehold
Bei den wilden Schießereien bleibt wirklich kein Pixelstein auf dem anderen.
10/07 | Midway | Ca. € 40,- **84**
USK: Keine Jugendfreigabe

Infernal
Ein gefallener Engel lässt sich vom Teufel bekehren. Skurril, aber irgendwie schön.
04/07 | Eidos | Ca. € 35,- **84**
USK: Keine Jugendfreigabe

Hitman: Blood Money
Der vorerst letzte Teil der Profikillerkarriere des Hitmans. Blutig, aber gut.
07/06 | Eidos | Ca. € 20,- **84**
USK: Keine Jugendfreigabe

Assassin's Creed
Als Attentäter Altair erleben Sie eine fesselnde Story und tolle Kampfsequenzen.
05/08 | Ubisoft | Ca. € 45,- **83**
USK: Ab 16 Jahren

Resident Evil 4
Dank Patch und Online-Nachtest erzielte das schaurig-schöne Gruselspiel eine gute Note.
05/07 | Ubisoft | Ca. € 15,- **83**
USK: Keine Jugendfreigabe

The Suffering: Ties That Bind
Horror-Shooter mit düsterer Optik und spannender, aber zu kurz geratener Story.
12/05 | Midway | Ca. € 15,- **82**
USK: Keine Jugendfreigabe

Rollenspiele & Action-Rollenspiele

The Elder Scrolls 4: Oblivion (dt.)
Retten Sie das Fantasy-Reich Cyrodiil vor den Heerscharen der Hölle.
06/06 | Take 2 | Ca. € 20,- **89**
USK: Ab 12 Jahren

Neverwinter Nights 2 (V. 1.04)
Taktische Kämpfe, eine spannende Geschichte und das D&D-Regelsystem.
01/07 | Atari | Ca. € 30,- **87**
USK: Ab 12 Jahren

Dungeon Siege 2
Schnelle Action und partybasierende Kämpfe in einer schönen Welt.
10/05 | Microsoft | Ca. € 15,- **86**
USK: Ab 12 Jahren

The Witcher (V. 1.2)
Eine raue und düstere Mittelalterwelt, eine coole Hauptfigur und tolle Kampfeinlagen.
01/08 | Atari | Ca. € 45,- **85**
USK: Keine Jugendfreigabe

Titan Quest
Kämpfen Sie sich in der Antike durch Horden von mythologischen Kreaturen.
08/06 | THQ | Ca. € 20,- **85**
USK: Ab 12 Jahren

Jade Empire: Special Edition
Erleben Sie eine dramatische Geschichte im antiken China.
04/07 | Take 2 | Ca. € 10,- **84**
USK: Ab 12 Jahren

The Fall Reloaded
Spannende Missionen und taktische Kämpfe in einer postapokalyptischen Welt.
10/06 | Koch Media | Ca. € 10,- **83**
USK: Ab 16 Jahren

Two Worlds
Ihre Schwester wurde von einer finsteren Sekte entführt. Retten Sie sie!
07/07 | Zuxxez | Ca. € 40,- **82**
USK: Ab 12 Jahren

Gothic 3 (V. 1.12)
Großartige, aber immer noch bugverseuchte Spielwelt. Fan-Patches sollen Abhilfe schaffen.
07/07 | Jowood | Ca. € 27,- **81**
USK: Ab 12 Jahren

Fable
Eine hübsche Idee, die eigene Spielfigur vom Kind zum Manne reifen zu sehen.
11/05 | Microsoft | Ca. € 20,- **80**
USK: Ab 12 Jahren

Online-Rollenspiele

World of Warcraft
Können acht Millionen WoW-Spieler irren? Das populärste MMORPG auf Platz 1.
02/05 | Vivendi Universal | Ca. € 15,- **94**
USK: Ab 12 Jahren

Guild Wars
Flotte Stufenanstiege, faire PvP-Kämpfe – ein gebührenfreies Konzept, das funktioniert.
07/05 | Flashpoint | Ca. € 35,- **90**
USK: Ab 12 Jahren

Guild Wars Factions
Neue Welt, neue Skills, neue Klassen, neue PvP-Regeln – die Rechnung geht auf.
07/06 | Flashpoint | Ca. € 35,- **86**
USK: Ab 12 Jahren

Der Herr der Ringe Online: Die Schatten von Angmar
Turbines Versuch an der Lizenz: ein Erfolg.
07/07 | Codemasters | Ca. € 30,- **85**
USK: Ab 12 Jahren

Guild Wars Nightfall
Fühlt sich über weite Strecken an wie ein Solo-Rollenspiel. Und das Gefühl ist gut.
01/07 | Flashpoint | Ca. € 40,- **84**
USK: Ab 12 Jahren

Richard Garriott's Tabula Rasa
Ein Online-Rollenspiel im Shooter-Gewand: erfrischend anders und erstaunlich gut.
01/08 | Flashpoint | Ca. € 40,- **83**
USK: Ab 16 Jahren

Everquest 2
Die Patches erwiesen sich als Segen: EQ 2 reifte zum hervorragenden MMORPG.
02/05 | Ubisoft | Ca. € 10,- **83**
USK: Ab 12 Jahren

Dark Age of Camelot
Eine kleine Fangemeinde hält diesem Klassiker die Treue. Grund: das PvP-System.
01/02 | Flashpoint | Ca. € 20,- **80**
USK: Ab 12 Jahren

City of Villains
Seitenwechsel: Hier sind Sie Schurke statt Superheld. Ansonsten ähnelt es City of Heroes.
01/06 | Flashpoint | Ca. € 20,- **78**
USK: Ab 12 Jahren

City of Heroes
Das Superhelden-Ambiente ist erfrischend. Die Missionen bieten bloß Durchschnitt.
04/05 | Flashpoint | Ca. € 20,- **75**
USK: Ab 12 Jahren

Adventures

Geheimakte Tunguska
Deutsches Top-Adventure mit spannender Story, guter Grafik und viel Bedienkomfort.
10/06 | Deep Silver | Ca. € 20,- **85**
USK: Ab 6 Jahren

Ankh
Gute Gags, faire Rätsel, klasse Sprecher – das Ägypten-Abenteuer macht fast alles richtig.
12/05 | Bhv | Ca. € 10,- **85**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Jack Keane
Das Abenteuer des britischen Kapitäns glänzt nach müdem Start mit einer guten Geschichte.
09/07 | 10Tacle | Ca. € 40,- **84**
USK: Ab 6 Jahren

Ankh: Herz des Osiris
Die Fortsetzung der Wüstenknobelei knüpft in jeder Hinsicht an den tollen Vorgänger an.
01/07 | Bhv | Ca. € 15,- **84**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Dreamfall: The Longest Journey
Grafik und Musik sind im Genre unerreicht. Kaum Rätsel, aber eine dramatische Story.
07/06 | Dtp | Ca. € 20,- **82**
USK: Ab 12 Jahren

Sam & Max: Season 1
Sechs brüllkomische Episoden zum Sparpreis. Mittlerweile auch auf Deutsch erhältlich.
12/07 | Jowood | Ca. € 30,- **81**
USK: Ab 12 Jahren

Ankh: Kampf der Götter
Auch das dritte Abenteuer um Tollpatsch Assil überzeugt mit charmantem Humor.
01/08 | Xider/Daedalic | Ca. € 30,- **80**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Simon the Sorcerer 4
Bissiger Frontalangriff auf Fantasy-Klischees. Netter Humor, aber atmosphärisch schwach.
04/07 | RTL Enterprises | Ca. € 45,- **80**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Myst 5: End of Ages
Der Abschluss der Myst-Reihe motiviert mit guter Story-Präsentation und toller 3D-Grafik.
11/05 | Eidos | Ca. € 10,- **80**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Still Life
Düsterer Psychokrimi, der thematisch an den Film Sieben erinnert. Schlecht synchronisiert.
07/05 | Flashpoint | Ca. € 15,- **80**
USK: Ab 16 Jahren



Sportspiele

Pro Evolution Soccer 8
Eine brillante Fußball-Simulation. Die Bundesliga-Lizenz fehlt allerdings.
12/07 | Konami | Ca. € 40,- **90**
USK: Ohne Altersbeschränkung

NBA Live 07
Die beste Basketball-Simulation auf dem Markt. Geniale Atmosphäre.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- **90**
USK: Ohne Altersbeschränkung

NHL 07
Dank des Skillsticks eine intuitive Steuerung für ein großartiges Schlittschuherlebnis.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- **89**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Madden NFL 07
Die NFL Europe feiert ihren Einstand. Das ist Football in Reinkultur.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 50,- **88**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Tiger Woods PGA Tour 07
Grafik und Realismus sind spitze. Aber nur wenig Neues im Vergleich zur 06er-Ausgabe.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- **86**
USK: Ohne Altersbeschränkung

RTL Skispringen 2007
Offizielle Weltcup-Schanzen und eine intuitive Steuerung fesseln an den PC.
01/07 | RTL | Ca. € 15,- **82**
USK: Ohne Altersbeschränkung

FIFA 07
Ballphysik verbessert, Defensivleistung der KI bleibt schlecht, klasse Atmosphäre.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- **81**
USK: Ohne Altersbeschränkung

32nd Americas Cup
Spannende Rennen auf dem Wasser, es mangelt aber an Atmosphäre.
07/07 | Morphicon | Ca. € 50,- **80**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Ski Alpin Racing 2007
Abfahrt, Slalom und Super-G mit motivierendem Karrieremodus.
01/07 | RTL | Ca. € 30,- **80**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Top Spin 2
Der Karrieremodus stolpert aufgrund einiger Fehler. Dennoch ein tolles Tenniserlebnis.
02/07 | Dtp | Ca. € 20,- **79**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Rennspiele

Need for Speed Most Wanted
40 Stunden Spielspaß und stilvolle Grafik lassen Rennspielerherzen höher schlagen.
01/06 | Electronic Arts | Ca. € 10,- **90**
USK: Ab 12 Jahren

DTM Race Driver 3
Trotz fehlender Karriereoption bietet der dritte Teil der Reihe einen riesigen Umfang.
04/06 | Codemasters | Ca. € 10,- **89**
USK: Ohne Altersbeschränkung

GT Legends
Der umfangreiche Karrieremodus und die hervorragende Fahrphysik machen Laune.
11/05 | Atari | Ca. € 15,- **89**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Colin McRae Dirt
Dreck, Schmutz, Offroad – das neue Colin McRae in gewohnter Top-Form.
07/07 | Codemasters | Ca. € 30,- **88**
USK: Ohne Altersbeschränkung

GTR 2
Gute KI und ultrarealistische Physik fordern Rennspielprofis lange Zeit heraus.
10/06 | Atari | Ca. € 35,- **87**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Race: The WTCC-Game
Einsteigerfreundliche Simulation der GTR 2-Entwickler ohne Karrieremodus.
01/07 | Eidos | Ca. € 15,- **86**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Xpand Rally Xtreme
Force Feedback par excellence, Grafik und umfangreicher Karrieremodus überzeugen.
02/07 | Deep Silver | Ca. € 10,- **84**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Juiced
Die Hatz nach Respekt-Punkten fesselt, Features wie Wetten machen Spaß.
07/05 | THQ | Ca. € 10,- **84**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Flat Out 2
Unrealistische Zerstörungsorgie mit witzigen Minispielen, aber schwerem Rennteil.
09/06 | Eidos | Ca. € 10,- **83**
USK: Ab 12 Jahren

World Racing 2
130 Rennen im Karrieremodus, riesiger Fuhrpark – Langzeitmotivation ist sicher.
11/05 | Atari | Ca. € 10,- **83**
USK: Ohne Altersbeschränkung



BEST OF PC GAMES

Hier finden Sie jeden Monat die Klassiker aufgelistet, die in Ihrem Regal stehen sollten. Das Beste: Sie stimmen mit ab, welches Spiel einen Platz in der Ruhmeshalle verdient.

▶ = Neuzugang (Anmerkung: Das in Ausgabe 05/08 nominierte Spiel TFX wurde nicht in die Bestenliste gewählt.)

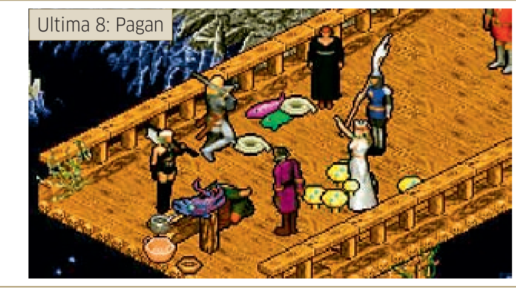
Spiel	Genre	Entwickler	Ausgabe	Kommentar
Age of Empires	Strategiespiel	Ensemble Studios	11/97	Der Beginn einer grandiosen Echtzeit-Strategie-Serie.
Anno 1602	Aufbauspiel	Max-Design	05/98	Ein kleines Programmierteam aus Österreich erschuf **Anno**.
Baldur's Gate 2: Die Schatten von Amn	Rollenspiel	Bioware	11/00	Von vielen Rollenspielfans bis auf den heutigen Tag innig geliebt.
Battlefield 1942	Mehrspieler-Shooter	Dice	11/02	Der Mehrspieler-Shooter schlug förmlich ein wie eine Bombe.
C&C: Der Tiberiumkonflikt	Strategiespiel	Westwood	09/95	**Der Tiberiumkonflikt** war richtungsweisend für das Strategie-Genre.
Civilization 2	Aufbauspiel	Microprose	05/96	Sorgte für durchwachte Nächte: „Nur noch einen Zug machen!"
Counter-Strike (dt.)	Mehrspieler-Shooter	Valve	02/01	Trotz seines Alters immer noch der beliebteste Mehrspieler-Shooter.
Dark Project: Der Meisterdieb	Taktik-Shooter	Looking Glass Studios	02/99	Meisterdieb Garrett erfand quasi das Sub-Genre der Schleich-Shooter.
Day of the Tentacle	Adventure	Lucas Arts	10/93	Wer Adventures mag, kommt um diesen brüllend komischen Klassiker nicht herum.
Deus Ex	Taktik-Shooter	Ion Storm	08/00	Warren Spector hob damit ein wahres Kultspiel aus der Taufe.
Diablo	Action-Rollenspiel	Blizzard	02/97	Blizzards erster Meilenstein im Action-Adventure-Genre.
Diablo 2	Action-Rollenspiel	Blizzard	09/00	Größer, besser, bunter. Die deutsche Version bot jedoch seltsame Namen.
Die Siedler 2	Aufbauspiel	Blue Byte	06/96	Wuseln, bis der Arzt kommt. Die Pixelmännchen wurden Stars.
Die Sims	Aufbauspiel	Maxis	10/00	Warum nicht einfach das Leben selbst simulieren? Großartiges Spiel.
Die Sims 2	Aufbauspiel	Maxis	10/04	Eine wahre Geldmaschine – dank zahlreicher Erweiterungen.
Far Cry (dt.)	Ego-Shooter	Crytek	05/04	Das Inselabenteuer mit der tollen Grafik überzeugt auch heute noch.
GTA Vice City	Action-Adventure	Rockstar North	07/03	Die riesige Spielwelt mit Unmengen an Möglichkeiten war der Knaller.
Half-Life (dt.)	Ego-Shooter	Valve	12/98	Erster Auftritt von Mr. Freeman, ungemein spannend.
Half-Life 2	Ego-Shooter	Valve	12/04	Freeman zum Zweiten, in Edelgrafik und mit neuartiger Physik-Engine.
Need for Speed Underground	Rennspiel	EA Black Box	01/05	Babes, Autos und wüste Straßenrennen – ein echter Rausch.
Rebel Assault	Actionspiel	Lucas Arts	01/94	Sorgte für einen hohen Abverkauf von CD-ROM-Laufwerken.
Sim City 2000	Aufbauspiel	Maxis	03/94	Städte planen und kleine Orte zu Metropolen ausbauen – Sucht pur.
Starcraft	Strategiespiel	Blizzard	06/98	Führte in Korea einen neuen Volkssport ein: E-Sport.
Star Wars: Jedi Knight	Ego-Shooter	Raven Software	12/97	Lichtschwertduelle und actionreiche Shooter-Abschnitte boten **Star Wars**-Flair pur.
System Shock	Taktik-Shooter	Looking Glass	11/94	Die spannungsgeladene Cyberpunkstory wurde großartig präsentiert.
Tomb Raider	Action-Adventure	Core Design	01/97	Der erste Auftritt der kessen Archäologin sorgte für offene Münder.
Warcraft 2: Tides of Darkness	Strategiespiel	Blizzard	02/96	Großartiges Strategie-Spektakel zwischen Horde und Allianz.
Wing Commander 3: Heart of the Tiger	Weltraum-Shooter	Origin	02/95	Mark Hamill (L. Skywalker) als Colonel Blair. Klasse Videos und Missionen.
Warcraft 3: Reign of Chaos	Strategiespiel	Blizzard	08/02	Fantastische Rendervideos, eine packende Story, coole Einheiten.
World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Blizzard	07/05	Online-Rollenspiele wurden quasi über Nacht salonfähig.
X-Wing	Weltraum-Shooter	Lucas Arts	05/93	Endlich konnte man sich am PC wie Luke Skywalker fühlen und das Böse besiegen.

IHRE STIMME ZÄHLT – WÄHLEN SIE MIT!

Unsere Ruhmeshalle „Best of PC Games" soll noch wachsen – helfen Sie uns dabei.

Die von uns ausgewählten Klassiker spiegeln nur einen Teil der wichtigsten Spiele aller Zeiten wider. Daher stellen wir Ihnen jeden Monat einen neuen Kandidaten vor, den Sie in die Bestenliste hineinwählen dürfen. Diesmal nominieren wir das Rollenspiel **Ultima 8: Pagan** (PC Games 5/94, Wertung: fantastische 94 %). Wenn Sie den Titel in der Ruhmeshalle platzieren möchten, nehmen Sie an der entsprechenden Umfrage teil, die wir jeweils zum Erscheinungstag der aktuellen Ausgabe starten.

Hinweis: Die Umfrage finden Sie auf unserer Webseite unter pcgames.de/bestofpcg.


Ultima 8: Pagan



Mehr als 350.000 Kunden vertrauen dem mehrfachen Testsieger.

SIE ERHALTEN VON UNS BEIM KAUF EINES PC-SYSTEMS/NOTEBOOK ALS BEIGABE

GRATIS!





+



TOP-GAME
IM WERT VON 39€

gilt nur bei PC-Systemen mit Grafikkarte ab 339€ & Notebooks ab 549€

SOFTWAREPAKET
IM WERT VON 325€

gilt nur bei PC-Systemen ab 199€

























Konfigurieren und Bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:

www.one.de

VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG![1)]

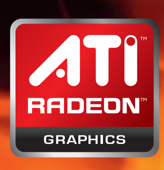
1) bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!



zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.







15,4" WXGA GLARE TYPE

- Intel® Pentium® Dualcore Prozessor T2390 mit 2x 1.86 Ghz
- 3072MB DDR2-Speicher
- 250GB SATA Festplatte
- DVD-Brenner Laufwerk
- 256MB ATI Radeon® HD 2600XT

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), 7.1 Sound, 3x USB 2.0, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Wireless LAN, 5in1 Cardreader, Bluetooth, HDMI, E-SATA, Li-Ion Akku, 1.3 Megapixel Webcam

699.- € oder Finanzkauf 2) ab 13€/mtl.

Art-Nr. 4490

Inklusive Windows Vista® Home Premium 778.99



- Intel® Pentium® Dualcore Prozessor T2390 mit 2x 1.86 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 250GB SATA Festplatte
- 128MB NVIDIA® GeForce™ 8400GS
- DVD-Brenner Laufwerk

15,4" WXGA Display (1280x800 Pixel), 5.1 Sound, 3x USB, 56k Modem, LAN, Li-Ion Akku, Wireless LAN, DVD-Brenner Laufwerk, Bluetooth, 7in1 Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam

569.- € oder Finanzkauf 2) ab 10€/mtl.

Art-Nr. 4532

Inklusive Windows Vista® Home Premium 648.99

15,4" WXGA inkl.1,3MegaPixel Webcam

- Intel® Pentium® Dualcore Prozessor T2390 mit 2x 1.86 Ghz
- 4096MB DDR2-Speicher
- 320GB SATA Festplatte
- 256MB NVIDIA® GeForce™ 8600GS
- DVD-Brenner Laufwerk

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), 7.1 Sound, 3x USB 2.0, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Wireless LAN, 5in1 Cardreader, Bluetooth, HDMI, Li-Ion Akku, E-SATA, 1.3 Megapixel Webcam



Inklusive Windows Vista® Home Premium 778.99

17" WSXGA+ inkl.1,3MegaPixel Webcam

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T5550 mit 2x 1.83 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 250GB SATA Festplatte
- 128MB NVIDIA® GeForce™ 8400GS
- DVD-Brenner Laufwerk

17" WSXGA+ Display (1680x1050 Pixel), LAN, Wireless LAN, Bluetooth, 56k Modem, 5.1 Sound, 3x USB, 7in1 Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam,Li-Ion Akku

699.- € oder Finanzkauf 2) ab 13€/mtl.

Art-Nr. 4523

Inklusive Windows Vista® Home Premium 778.99

17" WXGA+ inkl.1,3MegaPixel Webcam

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T5750 mit 2x 2.0 Ghz
- 4096MB DDR2-Speicher
- 250GB SATA Festplatte
- 256MB NVIDIA® GeForce™ 8600GS
- DVD-Brenner Laufwerk

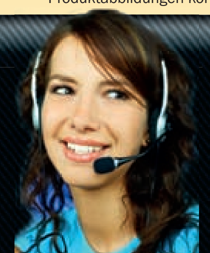
17" WXGA+ Display (1440x900 Pixel), 7.1 Sound, 3x USB 2.0, 1x IEEE1394, 56k Modem, LAN, Wireless LAN, 4in1 Cardreader, Bluetooth, HDMI, Li-Ion Akku, 1.3 Megapixel Webcam

799.- € oder Finanzkauf 2) ab 15€/mtl.

Art-Nr. 4564

Inklusive Windows Vista® Home Premium 878.99

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.



Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

(0180 1) 99 40 40

0180call (3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 - 99 40 40

Brunen IT Distribution GmbH · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg

Beim Kauf eines PCs/Notebooks mit Internetvertrag[4),5)] sparen Sie 500€[4),5)] und erhalten das UMTS Modem Gratis!

(kein Finanzkauf möglich) - weitere Informationen hierzu finden Sie unter www.one.de

one

4) Gilt bei Abschluss eines TPH Vodafone Mobilfunkvertrages im Tarif Surf Mobile M - Netzabdeckung vorausgesetzt - mit einer Mindestvertragslaufzeit von 24 Monaten u. gleichzeitiger Buchung der Datenoption Vodafone WebConnect Fair Flat National durch den weitere Kosten entstehen**. Es gelten die folgenden Konditionen: mtl. Grundpreis € 59,95 €. Ein Tarifwechsel ist während der Mindestlaufzeit nicht möglich.

5) Konditionen WebConnect Fair Flat National Option: Nutzung nur mit GPRS/UMTS-fähigem Endgerät u. Netzverfügbarkeit Inklusiv-Datenvolumen in Höhe von mtl. 5 GB (Fair Flat Policy) gilt für nat. ein-/abgehenden paketvermittelten Datenverkehr im dt. Vodafone- Netz. Nicht genutzte Inklusivleistungen verfallen am Ende des Erfassungszeitraumes. Es gilt eine Fair Flat- Policy: Nach Überschreiten des Fair Flat-Inklusiv-Datenvolumens in zwei aufeinander folgenden Erfassungszeiträumen wird in den folgenden Erfassungszeiträumen die über die Inklusivleistung hinausgehende nat. paketvermittelte Datenübertragung mit € 0,60/MB berechnet. Mindestvertragslaufzeit der WebConect Fair Flat Option: 24 Monate. Abrechnungstakt für Inklusivleistung u. Folgepreis: am Ende jeder Verbindung, mind. jedoch nach 24 Std. wird auf den nächsten vollen 100 KB-Block aufgerundet, Taktung/Rundung erfolgt bei Verbindungen über d. APN wap.vodafone.de getrennt nach Nutzung des Vodafone live!-Portals u. sonst. Nutzung. Eine Auszahlung eines Differenzbetrags ist nicht möglich.



Genießen Sie Ihre Lieblings MP3, lesen Sie Ihre Emails und vieles mehr bei geschlossenem Notebook

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), 5.1 Sound, 4x USB, 56k Modem, Wireless LAN, Gigabit LAN, Bluetooth, HDMI, 1x IEEE1394, 4in1 Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T8300 mit 2x 2.4 Ghz
- 4096MB DDR2-Speicher
- 320GB SATA Festplatte
- DVD-Brenner Laufwerk
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 8600GT

949.- € oder Finanzkauf[2)] ab 18€/mtl.

Art-Nr. 4553

Inklusive Windows Vista® Home Premium 1028.99

15,4" WXGA inkl. 1,3 MegaPixel Webcam

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T8100 mit 2x 2.1 Ghz
- 3072MB DDR2-Speicher
- 320GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 8600GT
- DVD-Brenner Laufwerk

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), Gigabit LAN, Wireless LAN, Bluetooth, HDMI, 56k Modem, 5.1 Sound, 3x USB, 5in1 Cardreader, Li-Ion Akku, 1.3 Megapixel Webcam

799.- € oder Finanzkauf[2)] ab 15€/mtl.

Art-Nr. 4529

Inklusive Windows Vista® Home Premium 878.99

15,4" WXGA inkl. 1,3 MegaPixel Webcam

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T8300 mit 2x 2.4 Ghz
- 4096MB DDR2-Speicher
- 320GB SATA Festplatte
- 256MB ATI Radeon® HD 2600XT
- DVD-Brenner Laufwerk

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), 7.1 Sound, 3x USB 2.0, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Wireless LAN, 5in1 Cardreader, Bluetooth, HDMI, E-SATA, Li-Ion Akku, 1.3 Megapixel Webcam

869.- € oder Finanzkauf[2)] ab 16€/mtl.

Art-Nr. 4530

Inklusive Windows Vista® Home Premium 948.99

17" WUXGA Glare Type Display

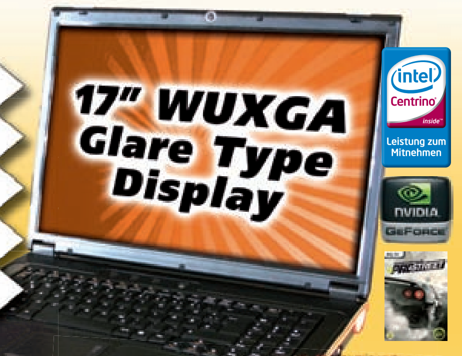
- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T8100 mit 2x 2.1 Ghz
- 3072MB DDR2-Speicher
- 250GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 8700GT
- DVD-Brenner Laufwerk

17" WUXGA Brilliantes Glare Type Display (1920x1200 Pixel), Gigabit LAN, Wireless LAN, 56k Modem, 7.1 Sound, 4x USB, 7in1 Cardreader, Li-Ion Akku

1199.- € oder Finanzkauf[2)] ab 22€/mtl.

Art-Nr. 4568

Inklusive Windows Vista® Home Premium 1278.99



- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T8300 mit 2x 2.4 Ghz
- 4096MB DDR2-Speicher
- 320GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTX
- DVD-Brenner Laufwerk

17" WUXGA Brilliantes Glare Type Display (1920x1200 Pixel), Gigabit LAN, Wireless LAN, 56k Modem, 7.1 Sound, 4x USB, 7in1 Cardreader, Li-Ion Akku, 1,3 Megapixel Webcam

1699.- € oder Finanzkauf[2)] ab 32€/mtl.

Art-Nr. 4525

Inklusive Windows Vista® Business 1818.99



Microsoft GOLD CERTIFIED Partner

Konfigurieren und Bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:



VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG![1)]

1) bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!



zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.





Intel® Core™2 Duo E8400

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E8400 (2x 3.0 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ABIT® IP35V
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 320MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTS
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

699.-€ oder Finanzkauf 2) ab 13€/mtl.

Art-Nr. 4491

Inklusive Windows Vista® Home Premium 778.99

AMD Phenom™ 8650 X3

- Prozessor: AMD Phenom™ 8650 X3 (3x 2.3Ghz)
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 3072MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ABIT® A-N68SV (nForce 630a)
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache, 7200u/min.
- Grafikkarte: 320MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTS
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

599.-€ oder Finanzkauf 2) ab 11€/mtl.

Art-Nr. 4569

Inklusive Windows Vista® Home Premium 678.99

AMD Phenom™ 9750 X4



- Prozessor: AMD Phenom™ 9750 X4 (4x 2.4Ghz)
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ABIT® AX78 (AMD 770)
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache, 7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTX
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

799.-€ oder Finanzkauf 2) ab 15€/mtl.

Art-Nr. 4570

Inklusive Windows Vista® Home Premium 778.99

Intel® Core™2 Quad Q6700

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q6700 (4x 2.6 Ghz Quadcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5N-D SLI (nForce 750i)
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x 320MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTS SLI
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

899.-€ oder Finanzkauf 2) ab 17€/mtl.

Art-Nr. 4571

Inklusive Windows Vista® Home Premium 978.99

Intel® Core™2 Quad Q9450



- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9450 (4x 2.66 Ghz Quadcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ABIT® IP35V
- Festplatte: 750GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTX
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W (be quiet!) Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

999.-€ oder Finanzkauf 2) ab 19€/mtl.

Art-Nr. 4572

Inklusive Windows Vista® Home Premium 1078.99

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

(0180 1) 99 40 40

0180call (3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 - 99 40 40

Brunen IT Distribution GmbH · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg

Beim Kauf eines PCs/Notebooks mit Internetvertrag[4),5)] sparen Sie 500€[4),5)] und erhalten das UMTS Modem Gratis!

(kein Finanzkauf möglich) - weitere Informationen hierzu finden Sie unter www.one.de

4) Gilt bei Abschluss eines TPH Vodafone Mobilfunkvertrages im Tarif Surf Mobile M - Netzabdeckung vorausgesetzt - mit einer Mindestvertragslaufzeit von 24 Monaten u. gleichzeitiger Buchung der Datenoption Vodafone WebConnect Fair Flat National durch den weitere Kosten entstehen**. Es gelten die folgenden Konditionen: mtl. Grundpreis € 59,95 €. Ein Tarifwechsel ist während der Mindestlaufzeit nicht möglich.

5) Konditionen WebConnect Fair Flat National Option: Nutzung nur mit GPRS/UMTS-fähigem Endgerät u. Netzverfügbarkeit Inklusiv-Datenvolumen in Höhe von mtl. 5 GB (Fair Flat Policy) gilt für nat. ein-/abgehenden paketvermittelten Datenverkehr im dt. Vodafone- Netz. Nicht genutzte Inklusivleistungen verfallen am Ende des Erfassungszeitraumes. Es gilt eine Fair Flat- Policy: Nach Überschreiten des Fair Flat-Inklusiv-Datenvolumens in zwei aufeinander folgenden Erfassungszeiträumen wird in den folgenden Erfassungszeiträumen die über die Inklusivleistung hinausgehende nat. paketvermittelte Datenübertragung mit € 0,60/MB berechnet. Mindestvertragslaufzeit der WebConect Fair Flat Option: 24 Monate. Abrechnungstakt für Inklusivleistung u. Folgepreis: am Ende jeder Verbindung, mind. jedoch nach 24 Std. wird auf den nächsten vollen 100 KB-Block aufgerundet, Taktung/Rundung erfolgt bei Verbindungen über d. APN wap.vodafone.de getrennt nach Nutzung des Vodafone live!-Portals u. sonst. Nutzung. Eine Auszahlung eines Differenzbetrags ist nicht möglich.

one



Intel® Core™2 Duo E8500

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E8500 (2x 3.16 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: extrem leise und temperaturgeregelt!
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5N-D SLI (nForce 750i)
- Festplatte: 1000GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTX
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 700W (be quiet!) Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 5xSATA/Raid, Head USB

1299.- € oder Finanzkauf [2)] ab 24€/mtl.

Art-Nr. 4576

Inklusive Windows Vista® Ultimate **1448.99**

Intel® Core™2 Quad Q6700

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q6700 (4x 2.66 Ghz Quadcore)
- Prozessorkühler: extrem leise und temperaturgeregelt!
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5N-D SLI (nForce 750i)
- Festplatte: 1000GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 1024MB NVIDIA® GeForce™ 9800GX2
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W (be quiet!) Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 5xSATA/Raid, Head USB

1199.- € oder Finanzkauf [2)] ab 22€/mtl.

Art-Nr. 4577

Inklusive Windows Vista® Ultimate **1348.99**



Intel® Core™2 Quad Q9450

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9450 (4x 2.66 Ghz Quadcore)
- Prozessorkühler: extrem leise und temperaturgeregelt!
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ABIT® AB9 Quad GT
- Festplatte: 1500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x 1024MB ATI Radeon® HD3870 DDR4
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 700W (be quiet!) Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 8xSATA/Raid, Front USB

1599.- € oder Finanzkauf [2)] ab 30€/mtl.

Art-Nr. 4578

Inklusive Windows Vista® Ultimate **1748.99**

Intel® Core™2 Quad Q9450



- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9450 (4x 2.66 Ghz Quadcore)
- Prozessorkühler: extrem leise und temperaturgeregelt!
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5N-D SLI (nForce 750i)
- Festplatte: 1000GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x 1024MB NVIDIA® GeForce™ 9800GX2
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 700W (be quiet!) Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 5xSATA/Raid, Front USB

1799.- € oder Finanzkauf [2)] ab 34€/mtl.

Art-Nr. 4579

Inklusive Windows Vista® Ultimate **1948.99**



Intel® Core™2 Extreme QX9770

- Prozessor: Intel® Core™2 Extreme Prozessor QX9770 (4x 3.20 Ghz Quadcore)
- Prozessorkühler: extrem leise und temperaturgeregelt!
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC1066
- Chipsatz: ASUS® P5N-T Deluxe (nForce 780i)
- Festplatte: 2000GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x 1024MB NVIDIA® GeForce™ 9800GX2
- Laufwerk: Blu-Ray Brenner, 18xDL Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 850W Coolermaster Stacker
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 1xPCI, 3xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 6xSATA/Raid, Front USB

3699.- € oder Finanzkauf [2)] ab 70€/mtl.

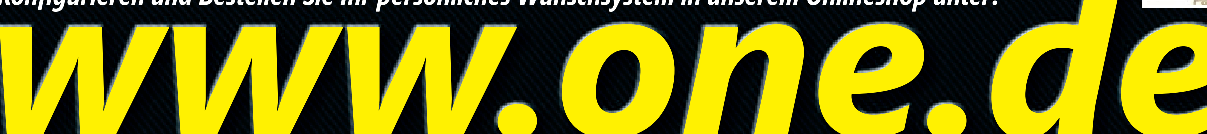
Art-Nr. 4519

Inklusive Windows Vista® Ultimate **3848.99**



Microsoft GOLD CERTIFIED Partner

Konfigurieren und Bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:



PHENOM OHNE FEHLER
AMD: NEUE QUAD-CORE-CPUS

AMDs Vierkern-Prozessoren krankten bisher an einem Fehler (TLB-Bug), der für Abstürze sorgen konnte. Bei der neuen Version ist er behoben. Seit Anfang April bekommen Sie AMDs Phenom-CPUs (vier Kerne) im neuen B3-Stepping. Gegenüber den älteren B2-Modellen gibt es nur eine Änderung: Der TLB-Bug ist behoben. Sie erkennen B3-Phenoms an der Produktnummer – diese endet jeweils auf „50". Entsprechende CPUs gibt es mit 2.200 bis 2.500 MHz. Beim Top-Modell Phenom 9850 Black Edition können Sie den Multiplikator anheben und so ganz einfach übertakten.

Der Preisunterschied zu B2-CPUs ist gering. Selbst der 9850er kostet lediglich 190 Euro. Wer jetzt einen Phenom will, sollte also gleich ein B3-Modell kaufen. Intel hat jedoch die Preise ebenfalls angepasst: Den schnellen Q6600 gibt es für 180 Euro.

Info: www.amd.com/de-de

Anno 1701, 1.280x1.024			
Prozessor	Minimum-Fps	Durchsch.-Fps	Preis
Core 2 Duo E8400	31	35	170,-
Core 2 Quad Q6600	23	27	180,-
Phenom X4 9850 BE (B3)	21	25	190,-
Phenom X4 9600 (B2)	20	24	160,-
Phenom X4 9500 (B2)	20	23	140,-
Athlon 64 X2 5000+	16	20	70,-
Athlon 64 3800+	9	12	50,-
World in Conflict , 1.280x1.024			
Core 2 Duo E8400	29	62	170,-
Core 2 Quad Q6600	22	49	180,-
Phenom X4 9850 BE (B3)	14	40	190,-
Phenom X4 9600 (B2)	11	37	160,-
Phenom X4 9500 (B2)	10	37	140,-
Athlon 64 X2 5000+	9	29	70,-
Athlon 64 3800+	6	14	50,-

GEFORCE 9800 GTX, 9800 GX2
HIGH-END-GRAFIKKARTEN VON NVIDIA



Für alle, die aktuelle Top-Titel mit sämtlichen Details und Kantenglättung spielen wollen, bietet Nvidia zwei neue Grafikkarten an: Die Geforce 9800 GTX löst die Geforce 8800 Ultra ab. Sie arbeitet wie der Vorgänger mit 128 Shader-Einheiten, dafür hat Nvidia die Taktraten angehoben: Nun sind es 675/1.674/1.100 statt 612/1.512/1.080 MHz (Chip-/Shader-/Speichertakt). Das Grafik-RAM ist jedoch nur 512 MB groß und mit 256 Bit angebunden. Bei der 8800 Ultra waren es 768 MB mit 384 Bit. Trotzdem ist die 9800 GTX schneller und bereits ab 250 Euro verfügbar.

Die ebenfalls neue 9800 GX2 kostet hingegen 430 Euro. Dafür verfügt sie über zwei Grafikchips (600/1.512/1.000 MHz), zweimal 512 MB und liefert meist die besten Benchmark-Ergebnisse. Bei manchen Spielen wie WoW hat die Zwei-Chip-Karte allerdings noch Probleme und ist langsamer als eine 9800 GTX.

Info: www.nvidia.de

ZALMAN FPS GUN FG1000
SPIELERMAUS IN PISTOLENFORM

Mit fünf Tasten und einer programmierbaren Abtastrate (400 bis 2.000 Dpi) entspricht die FG1000 für rund 55 Euro aktuellen Top-Mäusen. Der wichtigste Unterschied: Ihre Hand ruht nicht auf der Maus, stattdessen halten Sie die FPS Gun aufrecht.

Auf der Cebit hatten wir Gelegenheit die Zalman-Maus mit **Crysis** probezuspielen und kamen sofort mit dem ungewöhnlichen Konzept zu Recht. Allerdings hatten wir das Gefühl, mit aufgerichteter Hand nicht ganz so präzise zielen zu können, wie mit einer gewöhnlichen Maus.

Info: www.zalman.com



Daniel Möllendorf



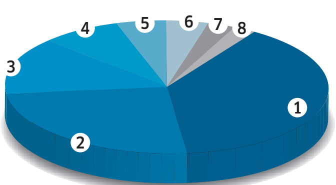
„Crysis ist mir egal"

Auf meinem Spiele-PC läuft **Crysis** mit hohen Details – **Assasin's Creed** sicher auch. Doch das ist mir egal. Anstatt beeindruckend aussehende Aliens in noch viel beeindruckenderer Naturkulisse zu erschießen, verschiebe ich bunte Perlen. Liegen drei mit gleicher Farbe in einer Reihe, verschwinden sie und werden auf mein Punktekonto addiert. Das kommt Ihnen bekannt vor? Natürlich – die Idee kam schon 2001 bei **Bejeweled** zum Einsatz. Die neuste Umsetzung heißt **Puzzle Quest**. Hier dient die **Bejeweled**-Idee als Kampfsystem: Bringt man drei Totenköpfe in eine Reihe, fügt man seinem Gegner Schaden zu. Die übrigen Perlen liefern Mana. Der Rest ist ein Action-Rollenspiel, inklusive Level-Aufstieg, Quests und Item-Suche. Mich hat **Puzzle Quest** auf Nintendos DS gepackt. Ein geschätztes Drittel des Verlags ebenfalls. Bis ein PC-Spiel ein motivierendes Rollenspiel-System mit Top-Grafik verbindet, bleibt mein Rechner aus. Ich hoffe auf **Mass Effect**!

UMFRAGE

Wie viel Geld wollen Sie für Ihre nächste Grafikkarte ausgeben?

1. 201-300 Euro ... 39%
2. 151-200 Euro ... 25%
3. 301-400 Euro ... 14%
4. 101-150 Euro ... 8%
5. 401-500 Euro ... 5%
6. Mehr als 500 Euro ... 4%
7. Weiß nicht/keine Angabe ... 3%
8. Unter 100 Euro ... 2%



[Quelle: pcgameshardware.de, Teilnehmer: 2.097]

KER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NE

NEUE INTEL-PROZESSOREN
Ende des Jahres sollen Intels Nehalem-Prozessoren verfügbar sein. Sie arbeiten mit bis zu acht Kernen und lösen die aktuellen Core-2-CPUs für Spieler ab. Alle Nehalem-Modelle verfügen über einen integrierten DDR3-Speicher-Controller – dieser ist bei aktuellen Intel-Systemen im Chipsatz auf dem Mainboard untergebracht. Zudem löst die schnellere QPI-Verbindung (Quickpath Interconnect) den Frontside-Bus (FSB) als Verbindungen zwischen CPU und Northbridge ab. Der L2-Zwischenspeicher ist lediglich 512 KB groß, der L3-Cache hat dafür eine Kapazität von acht MB.
Info: www.intel.de

MITTELKLASSE-CHIP VERSPÄTET
Mainboards mit dem neuen Intel-Chipsatz P45 für Core-2-CPUs kommen erst Mitte Juni und damit später als erwartet. Der Chip bietet zweimal acht PCI-E-2.0-Lanes und ist eine günstige Alternative zu den teuren Varianten X48 und Nforce 790i SLI.
Info: www.Intel.de

RAZER: NEUE SPIELERMAUS
Die Salmosa soll lediglich 30 Euro kosten und ist damit deutlich günstiger als die meisten aktuellen Mäuse für Spieler. Dank des 3G-Infrarotsensors liefert sie 1.800 Dpi Genauigkeit. Die Abtastrate können Sie jederzeit umschalten. Drei programmierbare Tasten sollen Kommandos zielsicher umsetzen. Der von Razer bekannte 16-Bit-Datenpfad kommt ebenso zum Einsatz wie die 1.000 Hertz schnelle Ultra-Polling-Technik. Praktisch für große Schreibtische: Das USB-Kabel ist zwei Meter lang. Im dritten Quartal soll die günstige Spielermaus verfügbar sein.
Info: www.razerzone.com

GAMER DREAM 600



- Asus® P5N-D 750i SLI Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- X-Cruiser Mid-Tower Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 250GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- NVIDIA® GeForce™ 8600GT 1GB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

FARBAUSWAHL



Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8300	669 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	689 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8500	759 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	749 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9300	769 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	1329 €

669,€

GAMER DREAM 700



- Asus® P5N-D 750i SLI Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- NZXT® Apollo Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 500GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- NVIDIA® GeForce™ 9600GT 512MB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

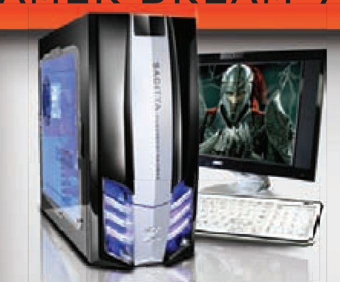
FARBAUSWAHL



Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8300	809 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	829 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8500	889 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	879 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9300	909 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	1479 €

809,€

GAMER DREAM 750



- Asus® P5N-D 750i SLI Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- Raidmax® Sagitta Gaming Gehause
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 750GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- NVIDIA® GeForce™ 8800GT 1GB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

FARBAUSWAHL



Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8300	929 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	939 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8500	1029 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	1019 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9300	1049 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	1599 €

929,€

GAMER DREAM 800



- NVIDIA® 780i SLI Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- Xion III Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 500GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- 2X NVIDIA® GeForce™ 9600GT 512MB 16X PCI Express Grafikkarte - SLI™ aktiviert
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8300	979 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	999 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8500	1089 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	1079 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9300	1099 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	1649 €

979,€

GAMER DREAM 850



- NVIDIA® 780i SLI Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- NZXT® Hush Silent Gaming Gehäuse
- 4GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 500GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- NVIDIA® GeForce™ 9800GTX 512MB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick

FARBAUSWAHL



Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8300	1089 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	1099 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8500	1169 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	1159 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9300	1189 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	1759 €

1089,€

GAMER DREAM 900



- NVIDIA® 780i SLI Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- Raidmax® Smilodon Gaming Gehause
- 4GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 750GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- NVIDIA® GeForce™ 9800GX2 1GB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8300	1359 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	1379 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8500	1439 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	1429 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9300	1459 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	2029 €

1359,€

0800-7979-795

Extrem genial.
Extrem unterhaltsam.



iBuypower empfiehlt Windows Vista™ Home Premium Edition





GAMER FX - 922Z



- 15.4 Zoll 16:10 WXGA LCD 1280x800
- Windows® Vista™ Home Premium
- Intel® Centrino™ Duo Mobile Technologie
  - Intel® Core™ 2 Duo Prozessor
  - Intel® wireless 4965AGN 802.11a/b/g/Draft-n
  - Intel® 965 Chipsatz
- NVIDIA® Mobile GeForce™ 8600GT 512MB Grafikkarte
- 2GB DDR2 -667 Arbeitsspeicher
- 160GB 5400RPM Festplatte
- 8X DVD±R/±RW Brenner
- Built-in 1.3 Mega Pixels Webcam
- GB Netzwerk LAN & 56K Modem
- 4x USB & 1x Firewire IEEE-1394 Ports
- 4-in-1 Build-in Media Card Reader
- Li-Ion Akku
- **Gratis** Notebook Tasche

FARBAUSWAHL

899,€

T8100 (3 MB L2Cache, 2.1GHZ)	899	€
T8300 (3 MB L2Cache, 2.4GHZ)	929	€
T9300 (6 MB L2Cache, 2.5GHZ)	999	€
T9500 (6 MB L2Cache, 2.6GHZ)	1189	€

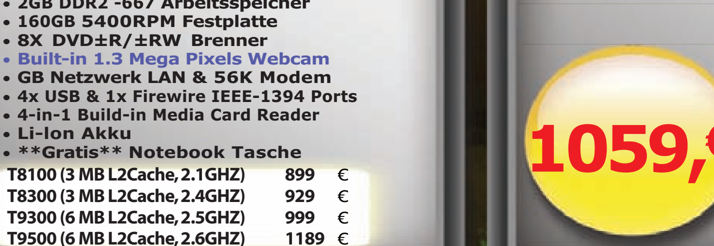


GAMER FX - 972

- 17 Zoll 16:10 WXGA LCD 1680x1050
- Windows® Vista™ Home Premium
- Intel® Centrino™ Duo Mobile Technologie
  - Intel® Core™ 2 Duo Prozessor
  - Intel® wireless 4965AGN 802.11a/b/g/Draft-n
  - Intel® 965 Chipsatz
- NVIDIA® Mobile GeForce™ 8600GT 512MB Grafikkarte
- 2GB DDR2 -667 Arbeitsspeicher
- 160GB 5400RPM Festplatte
- 8X DVD±R/±RW Brenner
- Built-in 1.3 Mega Pixels Webcam
- GB Netzwerk LAN & 56K Modem
- 3x USB & 1x Firewire IEEE-1394 Ports
- 3-in-1 Build-in Media Card Reader
- Li-Ion Akku
- **Gratis** Notebook Tasche

1059,€

T8100 (3 MB L2Cache, 2.1GHZ)	1059	€
T8300 (3 MB L2Cache, 2.4GHZ)	1099	€
T9300 (6 MB L2Cache, 2.5GHZ)	1169	€
T9500 (6 MB L2Cache, 2.6GHZ)	1349	€



www.iBUYPOWER.de



Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl. der gesetzlichen MwSt. zzgl Versand. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13BGB innerhalb von 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und orginal verpackten Zustand. Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebot enthalten.

Von: Raffael Vötter

Spartanisch wie der Eee-PC oder protzig wie das XPS M1730? Mit unserer Kaufberatung finden Sie den richtigen mobilen Begleiter.

WAS IST?

- **ULV**
  Ultra Low Voltage; beschreibt Prozessoren mit besonders niedriger Spannung ab Werk
- **SSD**
  Solid State Disk; Festplatte auf Flash-Basis ohne mechanische Teile, ergo wartungsfrei



WINZLING | Asus' 300 Euro günstiges Mini-Notebook ist in aller Munde. Es ist zwar klein und leicht, kann aber nur bedingt mit den „Großen" mithalten.

Die 400-Euro-Klasse

Wer mit dem Gedanken spielt, sich ein Notebook zu gönnen, hat die Qual der Wahl. Reicht ein günstiges Gerät mit Minimalausstattung oder soll der Laptop auch eine vollwertige Multimedia-Maschine sein, mit der dank potenter Hardware aktuelle Spiele ohne Einschränkungen spielbar sind? Egal, wie Sie sich entscheiden, in jeder Preisklasse gibt es eine Fülle von Angeboten. Damit Sie die Übersicht nicht verlieren, testen wir jeweils drei Geräte einer Preiskategorie. Den Anfang macht die 400-Euro-Klasse. Eine Besonderheit hier ist der Eee-PC von Asus, der laut Hersteller kein Notebook ist, sondern eine eigene Geräteklasse darstellt. Dennoch nehmen wir uns die Freiheit, ihn als Laptop zu sehen und mit zwei anderen günstigen Vertretern zu vergleichen.

MARKT-BESTANDSAUFNAHME

Ein Blick in den Preisvergleich der PC Games Hardware (www.pcgameshardware.de/m,070000/Preisvergleich) offenbart ein überschaubares Angebot an günstigen Geräten. Viele Markenhersteller wie Acer und Fujitsu-Siemens (FSC) bieten auch Modelle im Preisbereich bis 500 Euro an. Außerdem finden Sie in diversen Online-Shops regelmäßig sehr günstige Geräte ab 350 Euro. Die Innereien ähneln sich bei diesen „Sparbüchern" sehr. Auch die Größe ist innerhalb dieses Preisbereichs auf 15,4 Zoll beschränkt. Für unsere Kaufberatung im Billigsegment wählen wir zwei dieser Geräte aus und lassen sie direkt gegen den Eee-PC antreten.

ASUS EEE-PC 701 4G

Bei dem kleinsten und günstigsten Gerät bekommen Sie für 300 Euro einen Celeron M (ULV) mit 630 MHz, 512 MB DDR2-Speicher und eine Solid State Disk mit einer Kapazität von 4 GByte. Wurde das Gerät anfangs nur mit einer eigenen Linux-Distribution ausgeliefert, steht nun auch Windows XP zur Wahl. Damit fällt einer der größten Kritikpunkte des Auslieferungszustands; mit XP können Sie deutlich mehr Anwendungen nutzen.

Das Gehäuse des Eee-PCs ist aus robustem Plastik und somit stoß- und kratzfest. Größenbedingt befindet sich kein CD- oder DVD-Laufwerk darin – Freunde mobiler Hollywood-Unterhaltung müssen auf USB-Lösungen zurückgreifen. Dies ist wegen der nur 4 GB großen SDD-Festplatte (Solid State Disk), die auf Daten schnell zugreift und keine Mechanik besitzt ohnehin nicht empfehlenswert. Ein weiteres Manko ist der nur 7 Zoll große Bildschirm, der mit einer Auflösung von 800x480 kaum Platz für aufwendige Internetseiten bietet. Dafür tendiert die Spiegelung gegen null und die Leuchtkraft lässt sich stark heruntersetzen, um Strom zu sparen. Für Skype & Co. hat Asus außerdem eine 0,3-Megapixel-Webcam integriert. Wenn Sie das LCD und die Festplatte abschrecken, dann warten Sie noch bis zum Sommer auf den Eee-PC 900. Markenzeichen: ein 8,9-Zoll-Bildschirm, 1.024 MB RAM und bis zu 12 GB Speicherplatz. Dadurch steigt der Preis auf voraussichtlich 400 Euro.

Für den Eee-PC 701 sprechen aktuell nicht nur seine geringe Größe und das niedrige Gewicht von 920 Gramm. Asus' Kleinster überzeugt auch durch seine Laufruhe: Dank weitgehender Passivkühlung und des Verzichts auf vibrierende Elemente ist er fast nie zu hören. Bei Dauerlast entweicht die geringe Wärme über die Tastatur.

ACER EXTENSA 5220

Mit 2,8 Kilogramm wiegt Acers Einsteigergerät das Dreifache des Eee-PCs. Im Gegenzug erstehen Sie aber ein vollwertiges Notebook im 15,4-Zoll-Format. Dazu gehören nicht nur der integrierte DVD-Brenner und die 80 GB große Festplatte, sondern auch ein Celeron M 540 mit 1,86 GHz und einem MB L2-Cache. Das matte Display verfügt über eine native Auflösung von 1.280x800 Pixeln, interpoliert aber auch 800x600 und 1.024x768 gut lesbar. Zur Wahl steht neben Linux für etwa 30 Euro Aufpreis auch Windows Vista Home Basic x86. Wegen des Speicherausbaus von nur 512 MB sollten Sie Letzteres gründlich entschlacken, um eine akzeptable Arbeitsgeschwindigkeit zu erzielen. Der integrierte GMA-X3100-Grafikchip ist für so manches ältere Spiel zu haben.

ONE A5506

Das Angebot von www.one.de ähnelt dem Extensa. Für 370 Euro erhalten Sie auch hier ein 15,4-Zoll-Notebook mit dem gleichen Prozessor und einem Gewicht von 2,6 Kilogramm. Die Unterschiede beginnen beim Gehäuse, welches bei dem günstigen One-Gerät etwas „knarzig“ und instabil ist. Der Flachbildschirm spiegelt stark und weist bereits bei 1.024x768 Bildpunkten Interpolationsdefizite auf. Dafür befinden sich schon in der Standardkonfiguration 1.024 MB RAM im Gerät, was gerade Windows Vista zugute kommt. Ein beigelegtes Betriebssystem kostet mindestens 60 Euro extra. Für die Bildausgabe ist eine S3 Chrome 9 zuständig, die den Arbeitsspeicher als Videospeicher nutzt. Die 3D-Leistung ist entsprechend mager, übertrifft die des Eee-PCs aber dennoch deutlich.

EEE-PC-TUNING

Die Fangemeinde des Eee-PCs hat Möglichkeiten gefunden, aus dem schwachbrüstigen Gerät auf eigene Gefahr mehr Leistung herauszukitzeln. Der ab Werk installierte Celeron M ist für 900 MHz (100x9) spezifiziert, arbeitet im Eee aber nur mit 70 MHz FSB (630 MHz). Mit dem Übertaktungs-Tool Set FSB (www13.plala.or.jp/setfsb) können Sie das unter Windows ändern. Wählen Sie zuerst den Taktgeber (PLL) „ICS9LPR426AGLF“ aus, woraufhin die Takte korrekt ausgelesen werden sollten. Wir empfehlen, den FSB nicht in größeren Schritten als fünf Megahertz anzuheben. Stürzt Ihr Exemplar ab, sollten Sie die PCI-Express-Frequenz erhöhen. 110 MHz sind gefahrlos möglich, bis 120 MHz haben es einige Tester geschafft. Nach dieser Maßnahme lässt sich der FSB meist höher takten als mit 100 MHz Standardfrequenz. Mehr Optionen, inklusive Lüftersteuerung und Helligkeitsregulation, bietet das Tool „eeectl“ (www.cpp.in/dev/eeectl).

FAZIT: PRÄFERENZFRAGE

Sie suchen ein sehr günstiges Notebook, wissen aber immer noch nicht, was Sie kaufen sollen? Werden Sie sich erst klar darüber, was Ihr neues Gerät können soll. Wenn Sie auf Portabilität um jeden Preis bestehen, ist der Eee-PC genau die richtige Wahl. Der Winzling passt in fast jede Tasche, belastet dank seines geringen Gewichts kaum und hält mit etwas Feintuning mehr als drei Stunden durch. Die Rechenleistung und die Multimedia-Fähigkeiten sind jedoch stark limitiert: Mehr als Office, Internet-Aufenthalte und gelegentliche Filme sollten Sie dem Eee-PC nicht zumuten. Das funktioniert mit den fast 100 Euro teureren Vergleichsgeräten deutlich besser. Mit diesen können Sie auch einige ältere Spieleperlen reaktivieren. Problematisch sind hier das deutlich höhere Gewicht, die Größe und die kürzere Akkulaufzeit. ❑

Leistung: Eee-PC & Co.

1.024x768, kein FSAA/AF

- Der Eee-PC gewinnt den Gewichtsvergleich deutlich.
- Der langsame Prozessor des Eee braucht sehr lange bei Super-Pi.
- Der Flachbildschirm des Eee-PCs kann 1.024x768 nicht darstellen.

Super-Pi 1.5 XS (BESSER ◀ Sek.)

Gerät	Sek.
One A5506	35,109
Acer Extensa 5220	35,225
Asus Eee-PC 4G	134,139

3D Mark 2001 SE v330 (BESSER ▶ 3D Marks)

Gerät	3D Marks
Acer Extensa 5220	3236
Asus Eee-PC 4G*	2910*
One A5506	2547

* 800x480x32

Settings: Aufgeräumtes Betriebssystem (für die Art und RAM-Ausstattung siehe Testtabelle unten)

GRÖSSENVERGLEICH



Der Eee-PC ist konventionellen 15,4-Zoll-Notebooks in Sachen Größe um ein Vielfaches unterlegen. Zwei Eee-PCs nebeneinander sind immer noch kürzer und leichter als ein einzelnes „normales“ Gerät.

NOTEBOOKS BIS 500 EURO

Produkt	Extensa 5220	A5506	Eee-PC 701 4G
Hersteller (Webseite)	Acer (www.acer.de)	One (www.one.de)	Asus (www.asus.com)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	ca. € 410,-/gut	ca. € 370,-/gut	ca. € 300,-/gut
Ausstattung (20%)	**2,51**	**2,49**	**2,65**
Arbeitsspeicher	512 MB DDR2-667 (5-5-5-15)	1.024 MB DDR2-667 (5-5-5-15)	512 MB DDR2-667
Prozessor/Chipsatz	Intel Celeron M 540 (1,86 GHz, FSB533, 1 MB)/GM965	Intel Celeron M 540 (1,86 GHz, FSB533, 1 MB)/Via VN896	Intel Celeron M 353 ULV (900 @ 630 MHz)
Grafikchip/Grafikspeicher	Intel GMA X3100/maximal 64 MB shared)	S3 Chrome 9 (maximal 256 MB shared)	Intel GMA900 (maximal 64 MB shared)
Festplatte	Western Digital (74,5 GB, 5.400 U/min)	Hitachi (74,5 GB, 5.400 U/min)	4 GB Solid State Disc (3,7 GB)
CD/DVD-Laufwerk	Slimtype DS8A1P	Hitachi GSA-T20N	-
LCD, Spiegelung	15,4 Zoll (1.280x800)/keine	15,4 Zoll (1.280x800)/mittel	7 Zoll (800x480)/keine
Gewicht	2,8 kg	2,6 kg	0,92 kg
Kommunikation	100 MBit/s, WLAN 802.11a/b/g	100 MBit/s, WLAN 802.11a/b/g	100 MBit/s, WLAN 802.11a/b/g
Eigenschaften (20%)	**2,18**	**2,35**	**2,36**
Zubehör	Windows Vista Home Basic x86	Ashampoo-Softwarepaket	Asus-Linux (Xandros-Basis)
Anschlüsse	4x USB, Firewire, RGB	4x USB, Firewire, RGB	3x USB, Firewire, RGB
Ergonomie/Haptik	Gewölbtes Keyboard, gutes Pad/glatt und relativ stabil	Tasten und Touchpad okay/Gehäuse knarzt	Kleines Touchpad und Tasten/robust
Leistung (60%)	**3,34**	**2,45**	**3,90**
3D Mark 2001 SE	3.236 3D Marks (1.024x768)	2.547 3D Marks (1.024x768)	2.910 3D Marks (800x480x32)
Akkulaufzeit 2D-Last	90 Minuten	95 Minuten	130 Minuten
Lautheit 2D	0,3 bis 0,5 Sone	0,3 bis 0,5 Sone	<0,3 Sone
LCD: Interpolation	Gut	Ausreichend	Befriedigend
FAZIT	Wertung: **2,94** + Für alte Spiele nutzbar + Mattes LCD − Akkulaufzeit	Wertung: **3,03** + Günstig + Relativ leicht − Schwaches LCD	Wertung: **3,32** + Federleicht und klein − Kleiner Bildschirm − Schwache Rechenleistung

Mobile Mittelklasse bis 1.600 Euro

Voll multimediatauglich, einen 16:10-Bildschirm und eine akzeptable Performance bei aktuellen Spielen – das können Sie von einem Notebook dieser Klasse erwarten.

Schlichte Kost ist nicht Ihr Ding und Sie wollen für ein Notebook deutlich mehr investieren als 500 Euro? Dann werfen Sie einen Blick auf die aktuellen Mittelklassemodelle. Die sind mit einem stromsparenden Zweikernprozessor, 2 GB RAM und einem recht flotten Grafikchip ausgestattet und eignen sich nicht nur für alle Multimedia-Anwendungen, sondern auch zum Spielen.

ASUS M51S

Im Inneren des M51S verrichtet ein Core 2 Duo T8300 seinen Dienst, der mit 2,4 GHz taktet und auf 3 MB Level-2-Cache zugreift. Die Geforce 9500M GS besitzt laut Everest einen Takt von 475/950/400 MHz (Grafikchip/ALUs/RAM) und verfügt über 512 MB Speicher. Sie ist etwa genauso schnell wie der Vorgänger, die 8600M GT, daher sollten Sie **Crysis** damit nur bei mittleren Details wagen. **UT 3** und **Call of Duty 4** laufen aber in 1.024x768 gut spielbar.

Der 15,4 Zoll große 16:10-Bildschirm hat eine native Auflösung von 1.440x900 Pixeln und interpoliert niedrigere Einstellungen mit angenehmer Schärfe. Die Reaktionszeit ist mit durchschnittlich 28 Millisekunden ebenfalls gut – die starke Spiegelung trifft aber nicht jeden Geschmack. Edel wirken der schwarze Deckel, das glatte Innere samt präzisem Touchpad und die allgemein hochwertige Verarbeitung des drei Kilogramm schweren Geräts. Im Leerlauf verbraucht der Laptop nur 30 Watt (Last: 57 Watt). So „überlebt" er den „Conditioning Run" des Battery Marks im Sparmodus fast zwei Stunden. Das LCD lässt sich sogar stark abdunkeln – das erhöht die Laufzeit. Alles in allem ist das M51S ein spieletaugliches Gerät ohne erwähnenswerte Defizite.

ACER ASPIRE 5920G

Unter der schwarz-weißen Haube arbeiten ein Core 2 Duo T7300 mit 2,0 GHz, 2 GB DDR2-667-Speicher sowie eine Geforce 8600M GT. Diese greift auf 256 MB GDDR2-Speicher zurück, welcher mit 400 MHz recht langsam taktet. Der mittelstark spiegelnde 15,4-Zoll-Bildschirm (1.280x800) besitzt eine durchschnittliche Reaktionszeit von 26 Millisekunden und glänzt mit einer sehr regelmäßigen Ausleuchtung. Die 160-GB-Festplatte gehört mit 38,3 MB/s Durchsatzrate und 17,8 Millisekunden Zugriffszeit ebenfalls zur Spitze und auch der Sound ist dank des eingebauten Subwoofers knackig. Negativ fällt die kurze Akkulaufzeit von 110 Minuten unter 2D-Last auf. Das macht das Aspire 5920 G zu einem schnellen Gerät mit einem relativ schwachen Akku.

In puncto Spieletauglichkeit gilt für das Acer-Notebook das Gleiche wie für das Asus-Gerät. Während Sie bei **Crysis** mit mittleren Details vorliebnehmen müssen, können Sie bei **Call of Duty 4** und **Unreal Tournament 3** in 1.024x768 alle Details aufdrehen.

MSI GX700 EXTREME

Für stolze 1.600 Euro erhalten Sie einen Core 2 Duo T7500 mit 2,2 GHz, 2 GB RAM und eine Geforce 8600M GT, der 512 MB GDDR2-Speicher (399 MHz) zur Verfügung stehen und die mit 475 MHz arbeitet. Ein nicht zu übersehendes Extra ist das integrierte HD-DVD-Laufwerk sowie der passende HDMI-Ausgang. Im synthetischen Benchmark 3D Mark 06 erreicht das Notebook 2.950 3D Marks, das entspricht im Großen und Ganzen auch den Ansprüchen des Spielers. An Grafikchip-Folterknechte wie **Crysis** mit vollen Details sollten Sie sich jedoch nicht wagen. **Unreal Tournament 3** hingegen ist in 1.024x768 (alle Details, kein FSAA/AF) kein Problem. Diese Auflösung wird vom 17-Zoll-Display (1.920x1.200 Pixel nativ) gut interpoliert. Ebenfalls positiv: Das LCD ist komplett matt, wodurch zwar subjektiv die Farbbrillanz etwas leidet, aber keine Reflexionen stören.

Weniger erfreulich ist die Lautstärke: Schon im Leerlauf tönt das GX700 mit hörbaren 1,3 Sone, im 3D-Modus erreicht es nach einiger Zeit störende 2,5 Sone – der Preis für die flache Bauweise. Der Look des 3,5 Kilogramm schweren Geräts gibt sich in edlem Schwarz. Einige Tasten fallen sehr klein aus. Der Akku überlebt den Battery Mark etwa 120 Minuten lang. ❑



NOTEBOOKS BIS 1.600 EURO

Produkt	M51S	Aspire 5920G	GX700 Extreme Edition
Hersteller (Webseite)	Asus (www.asus.de)	Acer (www.acer.de)	MSI (www.msi-technology.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	ca. € 1.050,-/gut	ca. € 900,-/gut	ca. € 1.600,-/befriedigend
Ausstattung (20%)	**1,50**	**1,54**	**1,36**
Arbeitsspeicher	2.048 MB DDR2-667 (5-5-5-15)	2.048 MB DDR2-667 (5-5-5-15)	2.048 MB DDR2-667 (5-5-5-15)
Prozessor/Chipsatz	Intel Core 2 Duo T8300 (2,4 GHz, FSB800, 3 MB)/i965M	Intel Core 2 Duo T7300 (2,0 GHz, FSB800, 4 MB)/i965M	Intel Core 2 Duo T7500 (2,2 GHz, FSB800)/i965PM
Grafikchip/Grafikspeicher	Nvidia Geforce 9500M GS (475/950/400 MHz)/512 MB GDDR2	Nvidia Geforce 8600M GT (475/950/400 MHz)/256 MB GDDR2	Nvidia Geforce 8600M GT (475/950/399 MHz)/512 MB GDDR2
Festplatte	Seagate ST9250827AS (232 GiByte, 5.400 U/min)	WD1600BEVS-22RST0 (149 GiByte, 5.400 U/min)	Western Digital WDC2500BEVS (232 GiByte, 7.200 U/min)
CD/DVD-Laufwerk	Matshita DVD-RAM UJ-861S	LG GSA-T20N	Toshiba TS-L802A (HD-DVD)
LCD, Spiegelung	15,4 Zoll, 16:10 (1.440x900)/stark	15,4 Zoll, 16:10(1.280x800)/mittel	17,1 Zoll (1.920x1.200)/keine
Gewicht	3,0 kg	3,0 kg	3,5 kg
Kommunikation	1.000 MBit/s, WLAN 802.11a/b/g/n, Bluetooth	1.000 MBit/s, WLAN 802.11a/b/g/n, Bluetooth	1.000 MBit/s, WLAN 802.11a/b/g /n
Eigenschaften (20%)	**1,41**	**1,45**	**1,58**
Zubehör	Vista Home Premium x86, Nero 7 OEM, 1,3-MP-Webcam, Putztuch	Vista Home Premium x86, Webcam	Vista Home Premium x86
Anschlüsse	4x USB, HDMI, Firewire, DVI, D-SUB, S-Video	4x USB, HDMI, Firewire, DVI, S-Video	4x USB, DVI, S-Video, Sound (Realtek ALC888)
Ergonomie/Haptik	Präzises Touchpad, gute Tastengröße/stabil, glatte Oberfläche	Kleine Pfeiltasten/edles Design, Leuchtelemente, gute Verarbeitung	Präzises Touchpad, schwergängige „Maustasten"/stabil, glatte Oberfl.
Leistung (60%)	**2,39**	**2,54**	**2,72**
3D Mark 06	4.061 3D Marks	2.816 3D Marks	2.963 3DMarks
Akkulaufzeit 2D-Last	110 Minuten	110 Minuten	120 Minuten
Lautheit 2D	0,3 bis 0,5 Sone	0,1 bis 0,8 Sone	1,3 bis 2,5 Sone
LCD: Interpolation	Gut	Gut	Gut
FAZIT	Wertung: **2,02** + Gute Spieleleistung + Sparsam – Glanz LCD	Wertung: **2,11** + Gute Spieleleistung + Optik – Pfeiltasten	Wertung: **2,22** + Gutes Display – Lautstärke – Wärmeentwicklung

High-End-Leistung für Spieler

Wer in puncto Spieleleistung keine Kompromisse eingehen will, muss tief in die Tasche greifen. Dafür erhält er einen vollwertigen mobilen Ersatz für seinen Spielerechner.

Die Geräte der Edelklasse ersetzen den heimischen Spiele-PC, indem sie mit modernen und vor allem sehr leistungsstarken Mobil-Prozessoren, 4 GB Arbeitsspeicher und speziell für den Einsatz im Notebook konzipierten High-End-Grafikchips wie der 8800M GTX bestückt sind. Das hat seinen Preis, denn für ein Spielernotebook der Extraklasse werden mindestens 2.400 Euro fällig.

SMARTBOOK PREDATOR

Die Basis dieses Notebooks ist das von vielen Herstellern genutzte M571RU-Barebone (17,1 Zoll), hier in Schwarz- und Silbertönen. Die Innereien sind potent: Neben dem neuen Core 2 Duo T9500 mit 2,6 GHz und 6 MB L2-Cache arbeitet eine Geforce 8800M GTX mit 512 MB GDDR3-Speicher im Gerät. Dazu gibt es vier GB DDR2-667-Arbeitsspeicher, von denen wegen des vorinstallierten Windows Vista Home Premium in der 32-Bit-Version jedoch nur drei nutzbar sind.

Im 3D Mark 06 erzielt das Gerät 9.200 Punkte und sogar **Crysis** läuft in 1.024x768 und hohen Details flüssig spielbar. Das LCD (1.920x1.200) spiegelt zwar stark, verfügt mit durchschnittlich 27 Millisekunden aber über eine gute Reaktionszeit. Die Helligkeitsverteilung ist ebenfalls überdurchschnittlich. Den Conditioning Run des Battery Marks (durchgehend Volllast) übersteht das Gerät im Sparmodus (1,6 GHz) eine Stunde und 50 Minuten.

Die Liste der Negativpunkte ist kurz: Mit einem Gewicht von 4 Kilogramm ist das Predator mehr Desktop-Ersatz denn mobiler Begleiter. Im 3D-Modus dreht das Gerät auf deutlich hörbare 2,5 Sone auf, im 2D-Modus ist es mit 0,5 bis 1,5 Sone größtenteils unhörbar.

CYBER-SYSTEM SX17

Wie beim Smartbook Predator übernimmt auch bei diesem Edel-Notebook mit 17-Zoll-Glanzbildschirm (1.920x1.200) eine Geforce 8800M GTX die Grafikberechnung. Deren Chip besitzt einen Takt von 500/1.250 MHz (Chiptakt/Shadertakt), ihm stehen 512 MHz-GDDR-Videospeicher (800 MHz) zur Verfügung. Der Video-Prozessor 2 (VP 2), der bei HD-Videos der CPU Rechenarbeit abnimmt, ist ebenfalls mit an Bord. Abgerundet wird das Paket durch einen Core 2 Extreme X7900 (2,8 GHz) sowie 2 GB RAM.

Der Verdacht, dass diese Kombi großen Stromhunger hat, bestätigt sich während des 3D-Mark-Tests. Gerade 37 Minuten hält das Cyber-System SR17 der Belastung stand, dann ist der Akku leer. Im Office-Betrieb können Sie gut zwei Stunden ohne Steckdosen-Strom aus der Steckdose arbeiten.

Bei Belastung macht das 4-Kilo-Notebook mit einer Lautstärkeentwicklung von 3,1 Sone auf sich aufmerksam. An der Spieleleistung gibt es nichts zu meckern. 23 Fps bei **Crysis** im Grafik-Benchmark, (800x600, Very-High-Modus) sind auf jeden Fall eine Ansage.

DELL XPS M1730

Im Gegensatz zu den anderen High-End-Notebooks baut Dell keine 8800M GTX, sondern ein SLI-Gespann aus zwei 8700M GT ein. Deren Chips rechnen mit 675/1.350 MHz (Grafikchip/Shader-ALUs) und greifen auf je 256 MB GDDR3-Speicher (799 MHz) mit 256 Bit breiter Anbindung zu. Neben dem SLI-Duo werkelt ein Core 2 Extreme X7900 mit 2,8 GHz. Das XPS M1730 verfügt außerdem über ein 17-Zoll-Display mit einer nativen Auflösung von 1.920x1.200 Pixeln. Dessen starke Spiegelung ist nicht jedermanns Sache. Auch der Stromverbrauch ist enorm. Dem Battery Mark hält das fünf Kilogramm schwere Notebook rund 85 Minuten stand, daher muss das M1730 zum Spielen an die Steckdose.

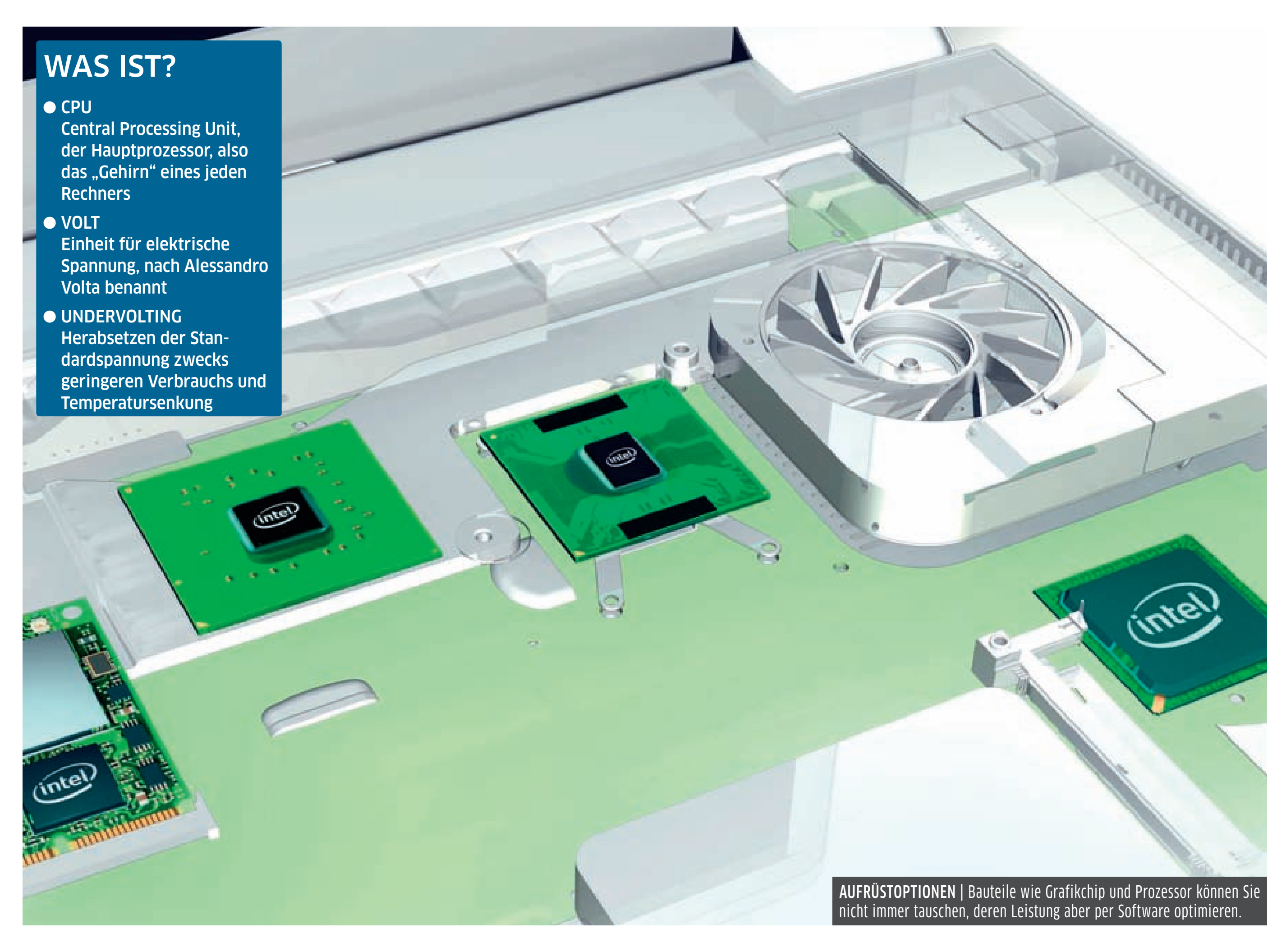
Die Lautheit erreicht bei Last weniger als 2 Sone – angesichts der hohen 3D-Leistung und rund 8.300 3D-Marks ist das verschmerzbar. In **Crysis** berechnet eine einzelne 8800M GTX aber meist die doppelten Fps des 8700-GT-Pärchens.

FAZIT: HIGH-END-NOTEBOOKS

Unser Kauptipp ist das Smartbook Predator. Mit seiner Ausstattung, Top-Spieleleistung und akzeptabler Akkulaufleistung hat es gegenüber den Mitbewerbern die Nase vorn. Aufgrund ihres hohen Gewichts, und ihrer Größe sind alle Geräte jedoch nur bedingt portabel. ❑



NOTEBOOKS			
Produkt	**Smartbook Predator**	**Cyber-System SR17**	**XPS M1730**
Hersteller (Webseite)	Smartbook (www.smartbook.de)	Cyber-System (www.cyber-system.de)	Dell (www.dell.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	ca. € 2800,-/ausreichend	ca. € 2400,-/befriedigend	ca. € 2700,-/ausreichend
Ausstattung (20%)	**1,58**	**1,70**	**1,73**
Arbeitsspeicher	4.096 MB DDR2-667 (5-5-5-15)	2.048 MByte DDR2-667 (5-5-5-15)	4.096 MB DDR2-667 (5-5-5-15)
Prozessor/Chipsatz	Intel Core 2 Duo T9500 (2,6 GHz, FSB800, 6 MB)/i965M	Intel Core 2 Duo X7900 (2,8 GHz, FSB800)/i965PM	Intel Core 2 Duo X7900 (2,8 GHz, FSB800)/i965PM
Grafikchip	Nvidia Geforce 8800M GTX (500/1.250/799 MHz)/512 MB GDDR3	Nvidia Geforce 8800M GTX (675/1.350/799 MHz)/512 MB GDDR3	Nvidia Geforce 8700M GT SLI (675/1.350/799 MHz)/2x 256 MB GDDR3
Festplatte	Toshiba MK2546GSX (232 GiByte, 5.400 U/min)	Samsung HM250JI (233 GiByte, 5.400 U/min)	Hitachi & Fujitsu RAID 0 (298 GiByte, 7.200 U/min)
CD/DVD-Laufwerk	Slimtype DS8A1P	TSST SN-S082D	TSST TS-L632H
LCD, Spiegelung	17,1 Zoll (1.920x1200)/stark	17,1 Zoll (1.920x1.200)/mittel	17,1 Zoll (1.920x1.200)/stark
Gewicht	4,0 kg	4,0 kg	5,0 kg
Kommunikation	1.000 MBit/s, WLAN 802.11a/b/g/n, Bluetooth	1.000 MBit/s, WLAN 802.11a/b/g	1.000 MBit/s, WLAN 802.11a/b/g
Eigenschaften (20%)	**1,54**	**1,45**	**1,60**
Zubehör	Vista Home Premium x86	Vista Home Premium x86	Vista Ultimate x86
Anschlüsse	4x USB, Firewire, DVI, D-SUB, S-Video	4x USB, DVI, D-SUB, S-Video, Sound	4x USB, DVI, S-Video, Sound, Bluetooth
Ergonomie/Haptik	Präzises Touchpad, gute Tastengröße/stabil, glatte Oberfläche	Präzises Pad, angenehme Oberfläche/stabile, saubere Verarbeitung	Kleines, präzises Pad, angenehme Tasten/stabil, aber klobig
Leistung (60%)	**2,05**	**2,27**	**2,24**
3D Mark 06	9222 3D Marks	8.872 3D Marks	8.336 3D Marks
Akkulaufzeit 2D-Last	110 Minuten	120 Minuten	85 Minuten
Lautheit 2D	0,5 bis 1,5 Sone	0,4 bis 1,6 Sone	0,3 bis 0,9 Sone
LCD: Interpolation	Gut	Gut	Gut
FAZIT	Wertung: **1,85** + Voll spieletauglich + Leistungsstaker Prozessor – Akkulaufzeit relativ kurz	Wertung: **1,99** + Spieleleistung + Großer Bildschirm – Kurze Akkulaufzeit	Wertung: **2,01** + Sehr schnell + Relativ leise – Hohes Gewicht



WAS IST?

- **CPU** Central Processing Unit, der Hauptprozessor, also das „Gehirn" eines jeden Rechners
- **VOLT** Einheit für elektrische Spannung, nach Alessandro Volta benannt
- **UNDERVOLTING** Herabsetzen der Standardspannung zwecks geringeren Verbrauchs und Temperatursenkung

AUFRÜSTOPTIONEN | Bauteile wie Grafikchip und Prozessor können Sie nicht immer tauschen, deren Leistung aber per Software optimieren.

Notebook-Tuning

Von: Raffael Vötter

Wir geben Ihnen effektive Tipps, um Ihren mobilen Begleiter nicht nur schneller, sondern auch ausdauernder zu machen.

AUF DVD
- Tools
  - Everest
  - Prime 95
  - RM Clock

! ACHTUNG: Alle Arbeiten geschehen auf eigene Gefahr!

Nur 26 Prozent der Anwender sind laut einer Intel-Umfrage mit ihrem Notebook zufrieden. Den anderen 74 Prozent ist ihr Exemplar im Akkubetrieb zu kurzlebig, zu langsam oder nicht leicht genug. Sind Sie auch dieser Meinung? Wir zeigen Ihnen, wie Sie zumindest die ersten beiden Mankos entschärfen.

GENERELLE MÖGLICHKEITEN

Um Ihr Notebook zu tunen, haben Sie zwei Möglichkeiten: Die eine besteht darin, mit finanziellem Aufwand die Komponenten aufzurüsten. Die andere, kostenlose Variante ist manuelle Optimierung nach oben oder unten: Wie auch Desktop-Rechner lassen sich Notebooks über- oder untertakten, um entweder die Leistung zu maximieren oder den Stromkonsum zu drosseln. Das Übertakten des Prozessors ist bei Notebooks schwieriger als bei herkömmlichen PCs, da nur die wenigsten Laptops passende BIOS-Einstellungen anbieten. Hier helfen entsprechende Hilfsprogramme. Doch Vorsicht: Jede der hier vorgestellten Maßnahmen, auch die Eingriffe per Software, macht Ihren Garantie-Anspruch zunichte.

LAUFZEIT VERLÄNGERN

So banal es klingt: Die effektivste Methode zur Verlängerung der Akkulaufzeit ist ein stärkerer oder zweiter Akku. Oft können Sie schon beim Notebook-Kauf ein potenteres Modell ordern, aber auch später ist eine Nachbestellung möglich. Die folgenden Tipps zögern dies allerdings deutlich hinaus.

PROZESSOR UNDERVOLTEN

Alle aktuellen Mobilprozessoren, Intels Celeron-M ausgenommen, verfügen über Energiesparfunktionen, die Sie durch manuelle Einstellungen verfeinern können. Jeder Prozessor verträgt bei Standardtakt weniger Spannung, wodurch der Verbrauch sinkt. Die von den Herstellern erdachten Sparmodi gehen konservativ ans Werk, meist funktioniert der Minimaltakt auch mit nochmals geringerer Spannung. Die besten Hilfsprogramme dafür sind das Rightmark Clock Utility (RM Clock) und Notebook Hardware Control (NHC). Bei RM Clock tragen Sie unter „Management and Profiles" – „Maximal Performance" den nächstniedrigen Spannungswert (siehe Bild: Kernspannung anpassen) ein. Durch „Apply" wird die Änderung aber nicht sofort übernommen, sondern als Energieprofil gespeichert. Erst wenn Sie per Rechtsklick das Symbol in der Taskleiste betätigen und das Profil aktivieren, wird die eingestellte Spannung angelegt. Die Temperatur lässt sich mit den Programmen Everest, Core Temp oder im Falle des Phenoms nur mit AMD Overdrive überprüfen. In der Regel fällt sie unmittelbar nach der Spannungssenkung. Überprüfen Sie unbedingt alle Änderungen mit CPU-Z,

ARBEITSMATERIAL

- Notebook Hardware Control
  www.pbus-167.com
- Set FSB
  www13.plala.or.jp/setfsb
- Auf der Heft-DVD:
  - RM Clock
  - Prime 95
  - Everest

Everest oder einer vergleichbaren Anwendung. Stabilitätstests sind ebenfalls ratsam.

Das Tool Crystal CPUID ist speziell für AMD-Notebooks interessant. Sie können die Prozessorspannung im Menü „File“ – „Multiplier Management Setting“ dauerhaft anpassen oder unter „Function“, „AMD K6/K7/K8 Multiplier“ mit Klick auf „Enable Change Voltage“ für einen kurzen Test ändern. Es erlaubt außerdem, eine Verknüpfung für die aktuell gewählte Kombination auf dem Desktop anzulegen („Create Shortcut on Desktop“).

GRAFIKCHIP UNTERTAKTEN

Um das Notebook ein paar Minuten länger nutzen zu können, ist es ratsam, den Grafikchip (GPU) zu untertakten. Der läuft zwar unter Windows bereits im Sparmodus, mit dem Riva Tuner reduzieren Sie die Taktrate aber noch weiter. Rufen Sie zuerst das Hauptmenü des Riva Tuners auf. Klicken Sie hier auf den Pfeil rechts neben „Forceware detected“. Wenn Sie nun „System settings“ wählen, finden Sie sich im Taktmenü wieder. „Enable driver-level hardware overclocking“ hat eine Meldung zur Folge, die Sie mit „Detect now“ kommentieren. Jetzt haben Sie Zugriff auf die drei Taktregler (GPU, ALUs und VRAM). Wichtig: Den Haken bei „Link clocks“ müssen Sie entfernen, sonst ist der ALU-Takt weiterhin an den Rest des Grafikchips gekoppelt.

WEITERE OPTIMIERUNGEN

Sie können noch mehr tun, um die Laufzeit Ihres Gerätes zu verlängern. Der Bildschirm verbraucht 8 bis 15 Watt – das entspricht fast einem Drittel des Stromkonsums. Eine gedrückte „Fn“-Taste in Kombination mit dem Sonnensymbol auf Ihrer Tastatur reduziert die Leuchtkraft (Luminanz) Ihres Displays. Je nach Typ lassen sich dadurch 5 bis 10 Watt sparen. Auch empfiehlt es sich, nicht benötigte Komponenten, etwa WLAN und Bluetooth, abzuschalten und keine Geräte an den USB-Anschlüssen stecken zu lassen, da diese darüber mit Strom versorgt werden.

MEHR LEISTUNG ERZIELEN

Während Untertakten und Undervolten de facto von selbst passieren, ist das Übertakten eines Notebook-Prozessors oft unmöglich. Nur wenige Geräte verfügen über ein BIOS mit Übertaktungsfunktionen (beispielsweise einige High-End-Geräte von Dell). Hier ist Ihre Experimentierfreude mit Übertaktungsprogrammen wie Clockgen und Set FSB (siehe Arbeitsmaterial) gefordert. Da keine Regelung für zu nutzende Taktgeber und Chipsätze existiert, installiert jeder Hersteller andere Komponenten. Es liegt daher an Ihnen, alle PLLs (Phasenregelschleifen) auszuprobieren. Werden CPU-, FSB- und PCI-(Express-)Takt korrekt ausgelesen, stehen die Chancen gut, dass auch Änderungen der Frequenz funktionieren.

GRAFIKEINHEIT ÜBERTAKTEN

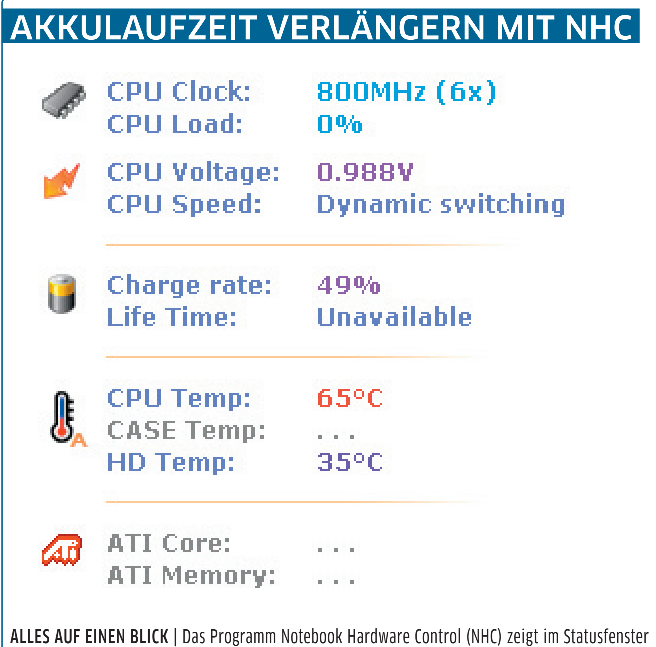
Aktuelle Notebooks haben ausreichend Prozessorleistung für Office-Anwendungen und das Surfen im Internet, aber auch für die meisten Spiele. Sofern Sie die native Auflösung nutzen, limitiert meist die Grafikeinheit. Weit verbreitet ist die Geforce 8600M GT, die je nach Hersteller mit unterschiedlicher Taktung des Videospeichers aufwartet. Was viele nicht wissen: Alle Geforce-8M-Grafikchips inklusive der 8600M GT besitzen ein exzellentes Übertaktungspotenzial. Jede von uns getestete 8600M verkraftete mindestens 20 Prozent mehr Speichertakt, die GPU sogar über 30 Prozent. Wie viel Ihr Exemplar erreicht, hängt von der individuellen Kühllösung ab, die im Notebook den größten Limitierungsfaktor darstellt. Unsere Tests mit dem Riva Tuner entfesseln beeindruckendes Potenzial: Durch Übertaktung der 8600M GT (475/1.080/399 MHz) auf 702/1.728/500 MHz steigt die Punktzahl im 3D Mark 06 von 3.500 auf 4.700 Punkte – ein Plus von über 30 Prozent und auf dem Niveau der 8700M GT. Ebenso bei der 8400M G, die ebenfalls 30 Prozent mehr Leistung freigibt (siehe Benchmarks).

Zur Übertaktung von AMD-Grafikchips bieten sich neben dem Riva Tuner das Ati Tool und die Ati Tray Tools an. Für Non-Ati/Nvidia-Chips wie Intels GMA- und S3s Chrome-IGPs eignet sich das Programm Powerstrip (http://entechtaiwan.com/util/ps.shtm).

TREIBER AKTUALISIEREN

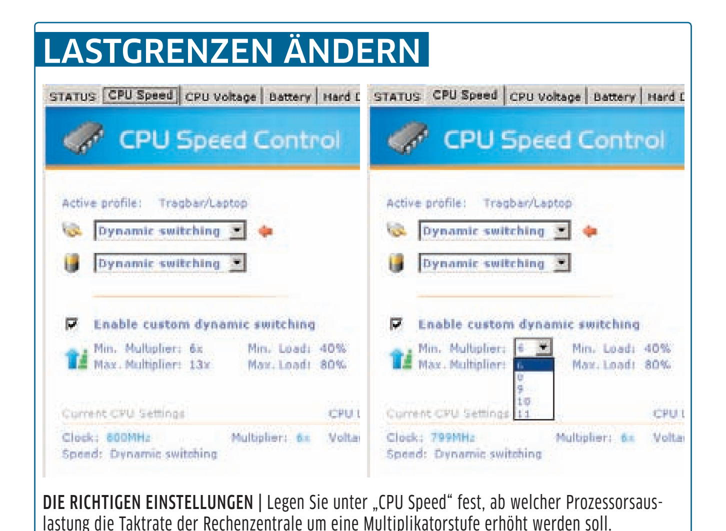
Die aktuelle Treiberpolitik von Nvidia sieht vor, dass jeder Notebook-

AKKULAUFZEIT VERLÄNGERN MIT NHC



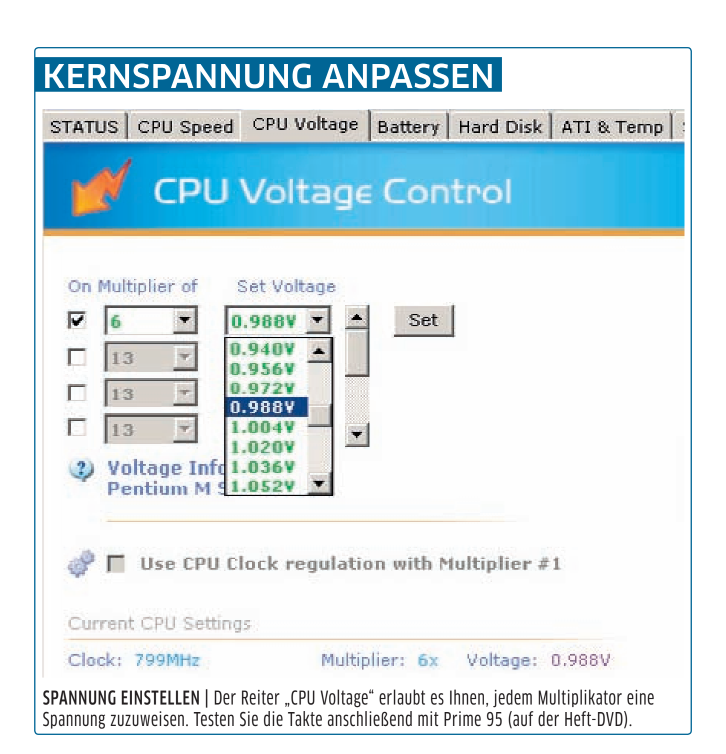
ALLES AUF EINEN BLICK | Das Programm Notebook Hardware Control (NHC) zeigt im Statusfenster den aktuellen Leistungszustand des Prozessors und liest diverse Temperaturwerte aus.

LASTGRENZEN ÄNDERN



DIE RICHTIGEN EINSTELLUNGEN | Legen Sie unter „CPU Speed“ fest, ab welcher Prozessorsauslastung die Taktrate der Rechenzentrale um eine Multiplikatorstufe erhöht werden soll.

KERNSPANNUNG ANPASSEN

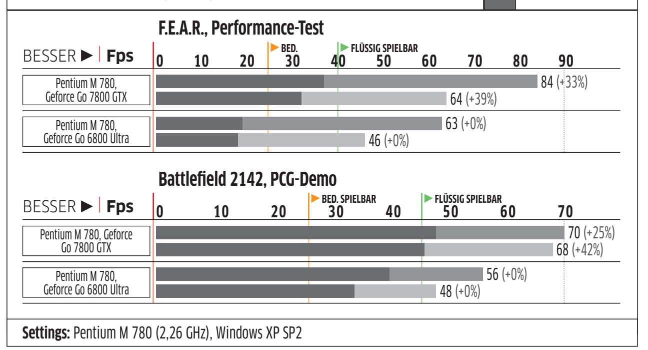


SPANNUNG EINSTELLEN | Der Reiter „CPU Voltage“ erlaubt es Ihnen, jedem Multiplikator eine Spannung zuzuweisen. Testen Sie die Takte anschließend mit Prime 95 (auf der Heft-DVD).

Leistung: Grafikchip-Upgrade

- Die Go 7800 GTX und die Go 6800 Ultra haben dieselbe TDP.
- F.E.A.R. läuft mit neuer Grafik und CPU erst richtig flüssig.
- Mit 2x AA/4:1 AF legt der getunte Laptop um 42 Prozent zu.

1.024x768, kein FSAA/AF
1.024x768, 2x FSAA, 4:1 AF
Minimum-Fps



Settings: Pentium M 780 (2,26 GHz), Windows XP SP2

Verbrauchsoptimierung

- Reduktion der Bildschirm-Luminanz hat den größten Einfluss.
- Prozessor-Undervolting lohnt sich im Akkubetrieb immer.
- Optimiert lief das Notebook statt 2:48 anschließend 3:24 Stunden.

Vista-Desktop, 1.680x1.050

3D Mark 06 (Leistungsaufnahme)

BESSER ◀ Watt

	Watt
Plus Grafikchip untertaktet	19
Zusätzlich Aero aus	19
Plus Helligkeit reduziert	19,5
Prozessor undervoltet	24
Nicht optimiert	27

Settings: Core 2 Duo T7100, GF8600M GT, 15,4-Zoll, Vista x86

Leistung: GPU-Übertaktung

- Die übertaktete 8600 GT eignet sich auch für aktuelle Spiele.
- Die Geforce 8600M GT läuft übertaktet 33 Prozent schneller.
- Die 8400M G legt durch Übertaktung 30 Prozent an Leistung zu.

1.280x1.024, kein FSAA/AF

3D Mark 06

BESSER ▶ Fps

	Punkte
8600M GT @ 702/1.728/500	4.652
8600M GT @ 475/1.080/399	3.505
8400M G @ 648/1.620/450	1.349
8400M G @ 432/918/399	1.034

Settings: Core 2 Duo T7100, Windows Vista x86, angegebene Takte: Grafikchip/Shader/Videospeicher in MHz

MOBILPROZESSOREN (AUSWAHL)

Prozessor	Takt	FSB	L2-Cache	TDP
Core 2 Extreme X9000	2,8 GHz	800 MHz	6 MB	44 Watt
Core 2 Duo T9500	2,6 GHz	800 MHz	6 MB	35 Watt
Core 2 Duo T9300	2,5 GHz	800 MHz	6 MB	35 Watt
Core 2 Duo T8300	2,4 GHz	800 MHz	3 MB	35 Watt
Core 2 Duo T8100	2,1 GHz	800 MHz	3 MB	35 Watt
Core 2 Extreme X7900	2,8 GHz	800 MHz	4 MB	44 Watt
Core 2 Duo T7800-T7200	2,6-2,0 GHz	800 MHz	4 MB	35 Watt
Core 2 Duo T7100	1,8 GHz	800 MHz	2 MB	34 Watt
AMD Turion X2 TL-60	2,0 GHz	800 MHz	2x 512 kB	35 Watt
AMD Turion X2 TL-56	1,8 GHz	800 MHz	2x 512 kB	33 Watt
AMD Turion X2 TL-52	1,6 GHz	800 MHz	2x 512 kB	31 Watt
AMD Turion MT-40	2,2 GHz	800 MHz	1 MB	25 Watt
AMD Turion ML-37	2,0 GHz	800 MHz	1 MB	35 Watt
AMD Turion MT-37	2,0 GHz	800 MHz	1 MB	25 Watt
AMD Turion MT-30	1,6 GHz	800 MHz	1 MB	25 Watt

Hersteller für die Bereitstellung eines individuell angepassten Treibers verantwortlich ist. Die Konsequenz ist, dass Geräte oft mit veralteten Treibern ausgeliefert werden und Aktualisierungen rar sind. Mit einem Trick ist es aber möglich, die aktuellen Desktop-Treiber von Nvidia zu installieren. Die Webseite www.laptopvideo2go.com hat sich auf Inf-Modifikationen spezialisiert. Hier können Sie sich eine an die Mobil-GPUs angepasste Inf-Datei herunterladen.

Nun gilt es, das Setup des Nvidia-Treibers zu starten, woraufhin dieser die Daten in ein Verzeichnis Ihrer Wahl entpackt. Überschreiben Sie nun die dort enthaltene Inf mit der von laptopvideo2go. Dann kooperiert das Setup und installiert den Treiber auf Ihrem Notebook. Der Lohn: bis zu 20 Prozent mehr Leistung in **Crysis** & Co. Bei uns war im Auslieferungszustand die Forceware 101.34 installiert, daher aktualisierten wir auf die Version 169.09. Mit den neuen Treibern haben Sie außerdem die Möglichkeit, die Shader-ALUs im Riva Tuner getrennt vom Rest des Grafikchips zu übertakten, womit weitere 10 Prozent mehr Leistung möglich sind. Sollten Sie nach der Treiber-Aktualisierung Probleme beim Übertakten haben, empfehlen wir das Zurücksetzen auf eine ältere Forceware, etwa 158.xx. Einige Nutzer berichten von einer Übertaktungssperre bei aktuellen Treibern, die sich nicht umgehen lässt, aber auch nicht bei jedem Gerät auftritt.

SPEICHER AUFRÜSTEN

Günstige oder ältere Notebooks verfügen nur über 512 respektive 1.024 MB Speicher. Für neuere Spiele oder Windows Vista ist das zu wenig. Viele Geräte beheimaten jedoch zwei Speichersteckplätze (Slots), die Platz für SO-DIMM (Small Outline, kompaktes Notebook-RAM) bieten. Ein 1.024-MB-Riegel kostet momentan etwa 20 Euro, ein 2.048er nur 35 Euro. Liebäugeln Sie mit der Installation von Windows Vista in der 64-Bit-Version, dann sollten es gleich zweimal 2.048 MB sein. Kaufen Sie auf jeden Fall immer DDR2-800, denn dieser kostet nur 1 bis 2 Euro mehr als DDR2-667, ist jedoch schneller. Die Speicherslots finden Sie an der Unterseite des Geräts hinter einer verschraubten Abdeckung verborgen. Bevor Sie loslegen, entfernen Sie unbedingt sowohl den Akku als auch das Netzteil, um etwaige Stromschläge zu vermeiden!

GRAFIKEINHEIT TAUSCHEN

Einige Notebooks mit AMD- und Nvidia-Grafikchips sind mit sogenannten MXM-Modulen (Mobile PCI-Express Module) bestückt. Die von Nvidia mit der Geforce Go 6x00 eingeführte Technik ermöglicht die Unterbringung von Grafikchip und Videospeicher auf einer Zusatzplatine, die Sie austauschen – ergo aufrüsten – können. Asus und Fujitsu-Siemens setzen oft auf MXM, bei den meisten anderen Herstellern ist es jedoch Mangelware. Wenn Ihr Notebook über MXM verfügt, dann bringen Sie über den Hersteller und Internet-Recherche in Erfahrung, welche Version (1, 2 oder 3) unterstützt wird. Je nach Kompatibilität ergeben sich dadurch interessante Aufrüstoptionen. Ein Notebook mit einer Geforce Go 6800 wäre dank gleicher Verlustleistung (TDP) theoretisch in der Lage, eine Go 7800 GTX aufzunehmen. Eine 8800 GTX können Sie dort wahrscheinlich nicht hineinsetzen. Das größte Problem ist jedoch, dass MXM-Lösungen fast ausschließlich bei Ebay zu finden sind.

PROZESSOR AUFRÜSTEN

Kaum Probleme bereitet der Prozessorstausch, da sich hier alle Hersteller an fest vorgegebene Standards zu halten haben. Die Innereien eines Notebooks orientieren sich stets an einem angepeilten Wärmebudget, der sogenannten Thermal Design Power (TDP). Diese Angabe ist vor allem bei CPUs und Grafikchips wichtig – und meist bekannt. Startet die Nummer Ihres Core 2 Duo beispielsweise mit „T", verbraucht dieser zwischen 30 und 39 Watt. Interessanterweise verfügen die neuen Prozessoren der T9000- und T8000-Serie über eine vergleichbare TDP wie ihre Vorgänger. Je nach Hersteller besteht die Möglichkeit, dass ein solcher Prozessor auch in älteren Notebooks läuft. Außerdem gibt es in der Regel keine Probleme, wenn Sie ein mit einem T7100 bestücktes Gerät mit einem schnelleren T7x00 ausstatten, weil die TDP bei allen außer den Extreme-Editions gleich ist.

Allgemeingültige Aussagen lassen sich aber unmöglich treffen. Sofern Ihr Prozessor nicht schon bei 70 bis 80 Grad arbeitet, wird auch ein schnellerer noch seinen Dienst tun. Und sofern es doch an der Hitze scheitert: Wie Sie undervolten, haben Sie spätestens jetzt gelernt. Dasselbe bilt bei AMD: Prozessoren identischer TDP laufen theoretisch im gleichen Notebook. ❑



MOTORRAD – Europas größte Motorradzeitschrift – www.motorradonline.de – rund ums Motorrad, rund um die Uhr


xmx empfiehlt Original Microsoft® Windows Vista®
ALLE XMX PC-SYSTEME INKLUSIVE DEM TOP-GAME
NEED FOR SPEED PROSTREET
© 2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. 'Nissan' and the names, logos, marks and designs of the NISSAN products are trademarks and/or intellectual property rights of NISSAN MOTOR CO., LTD. and used under license to Electronic Arts Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E4600
BIS ZU 2x3.4GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
3072MB High End PC800 DDR2
320MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTS
500GB SATA 8mb Cache,7.200u/min
Interne Wasserkühlung bereits installiert
18xDVD+-R/RW Double Layer Brenner
Inklusive Windows Vista® Home Premium 728,99€
649€
oder schon ab 12€ mtl./Finanzierung 2)
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400
BIS ZU 2x3.4GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
4096MB High End PC800 DDR2
2x320MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTS
750GB SATA 8mb Cache,7.200u/min
Interne Wasserkühlung bereits installiert
18xDVD+-R/RW Double Layer Brenner
Inklusive Windows Vista® Home Premium 1078,99€
999€
oder schon ab 19€ mtl./Finanzierung 2)
Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 1) Versandkostenfrei sind alle Systeme bei Zahlung per Vorkasse und Lieferung innerhalb Deutschlands.
2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%.
Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zggl. Versand.
(01801) 99 40 41
0180call
(3,9 Cent/ Minute Festnetz der dt. T-COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)
Auslandskunden wählen bitte: +49 1801 - 99 40 41
MONTAG-FREITAG VON 8-20 UHR & SAMSTAG/SONNTAG VON 10-18 UHR

Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.



▶ = Preis-Leistungs-Tipp

GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus **Crysis** und **Unreal Tournament 3** ** Abgewertet *** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich.

Hinweis: Wir listen von neuen Chipsätzen nur die besten Modelle in der Testtabelle auf. Damit schaffen wir Platz für günstigere Grafikkarten.

AGP-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
▶ Powercolor Radeon X1950 Pro	ca. € 120,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	574/682 MHz	36/8	1/1 Sone	40 Fps	30,5 Fps	2,99
Gecube Radeon X1950 Pro	ca. € 100,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	574/689 MHz	36/8	4,4/4,4 Sone	40 Fps	30,5 Fps	3,29
MSI NX7800 GS-TD256	ca. € 200,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 (1,4 ns)	375/600 MHz	32/6	1,1/2,9 Sone	21,9 Fps	16 Fps	3,39**

PCI-Express-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Xfx GF 8800 Ultra 650M	ca. € 540,-	Geforce 8800 Ultra	768 DDR3 [0,8 ns]	648/1.134 MHz	128/max. 128	0,8/3,1 Sone	91,5 Fps	78,1 Fps	1,91**
▶ Asus EN8800GTX	ca. € 250,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 [1,1 ns]	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	87,7 Fps	71,2 Fps	1,93**
Leadtek Winfast PX8800 GTX TDH	ca. € 300,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 [1,1 ns]	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	87,7 Fps	71,2 Fps	1,94**
Leadtek Winfast PX8800 GTS/512	ca. € 200,-	Geforce 8800 GTS	512 DDR3 [1,0 ns]	648/972 MHz	128/max. 128	0,4/0,8 Sone	87,3 Fps	70,6 Fps	1,98
Edel-Grafikkarten 8800 GT AC-S1	ca. € 240,-	Geforce 8800 GT	512 DDR3 [1,0 ns]	679/950 MHz	112/max. 112	0,5/0,5 Sone	86,8 Fps	62,6 Fps	1,99
Gainward Bliss 8800 GTS PCX	ca. € 200,-	Geforce 8800 GTS	512 DDR3 [1,0 ns]	648/972 MHz	128/max. 128	0,5/0,5 Sone	87,3 Fps	70,6 Fps	2,01
Xpertvision 8800 GT Sonic	ca. € 190,-	Geforce 8800 GT	512 DDR3 [1,0 ns]	648/950 MHz	112/max. 112	0,3/0,5 Sone	86,5 Fps	62,3 Fps	2,01
MSI NX8800GTS-T2D512E-OC	ca. € 240,-	Geforce 8800 GTS	512 DDR3 [1,0 ns]	729/972 MHz	128/max. 128	0,4/0,5 Sone	87,6 Fps	71,4 Fps	2,02
MSI NX8800GT T2D512E-OC	ca. € 160,-	Geforce 8800 GT	512 DDR3 [1,0 ns]	663/950 MHz	112/max. 112	0,6/0,8 Sone	86,6 Fps	62,4 Fps	2,03
Gainward Bliss 9600 GT GS	ca. € 260,-	Geforce 9600 GT	512 DDR3 [1,1 ns]	725/1.000 MHz	64/max. 64	0,6/0,6 Sone	80,1 Fps	60,3 Fps	2,12
Sapphire Atomic HD3870 512M	ca. € 260,-	Radeon HD3870	512 DDR4 [0,8 ns]	824/1.197 MHz	320/64	0,9/0,9 Sone	72,5 Fps	51,5 Fps	2,47
MSI RX3870-T2D512E-OC	ca. € 180,-	Radeon HD3870	512 DDR4 [0,8 ns]	800/1.126 MHz	320/64	0,5/0,5 Sone	71,6 Fps	52 Fps	2,57
Gecube Radeon HD3850 XTurbo III	ca. € 140,-	Radeon HD3850	512 DDR3 [1,1 ns]	700/850 MHz	320/64	0,6/0,6 Sone	67,5 Fps	37,4 Fps	2,78
MSI NX8600GTS-T2D256EZ-HD	ca. € 110,-	Geforce 8600 GTS	256 DDR3 [1,0 ns]	675/1.008 MHz	32/max. 32	Passiv	41,4 Fps	22,4 Fps	3,39**
Asus EAX1950PRO/HTDP/256M/A	ca. € 130,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	581/702 MHz	36/8	0,2/0,2 Sone	37,9 Fps	20,1 Fps	3,55**
Gigabyte GV-RX26T256H	ca. € 70,-	Radeon HD2600 XT	256 DDR3 [1,3 ns]	800/800 MHz	120/24	Passiv	37,5 Fps	18,4 Fps	3,56**

MAINBOARDS

Sockel 775 – Core 2 Duo, Core 2 Extreme, Core 2 Quad, Pentium Dualcore, Celeron

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Gigabyte X38-DS5	ca. € 170,-	X38	F2/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,41
Gigabyte P35-DS4	ca. € 120,-	P35	F4/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,42
▶ Gigabyte P35-DS3P	ca. € 110,-	P35	F2/1.1	3	x16 (2), x1 (3), 2.0	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, DDR2 und DDR3	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,43
Asus P5E3 Del. Wifi-AP @n	ca. € 200,-	X38	0402/1.03G	3	x16 (3), x1 (2), 2.0	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire, Express Gate	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,44
Abit IX38 Quad GT	ca. € 150,-	X38	1.2/1.0	2	x16 (3), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire, Diagnose-LEDs	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,51
Gigabyte P35-DS3	ca. € 75,-	P35	F4/1.0	2	x16 (2), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,53
Asus P5N-E SLI	ca. € 75,-	Nforce 650 SLI	0602/1.01G	3	x16 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,61
MSI P6N SLI-FI	ca. € 75,-	Nforce 650 SLI	2.0/1.0	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA	Ausreichend	Passiv	Probleme mit MDT	Bestanden	1,67
Abit IP35-E	ca. € 70,-	P35	1./1.0	3	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,72
Asrock 4CoreDual-VSTA	ca. € 50,-	PT880 Ultra	1.30/1.00	4	x16 (1)	1x 1.000 MBit/s	2x SATA, AGP-Steckplatz	Ausreichend	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,45

Sockel AM2 – Sempron, Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M2N32-SLI Deluxe WiFi	ca. € 120,-	Nforce 590 SLI	0504/1.03G	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,37
Asus Crosshair	ca. € 130,-	Nforce 590 SLI	0121/1.04G	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire, LCD-Poster	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
Gigabyte MA790FX-DQ6	ca. € 150,-	790FX/SB600	F3C/1.0	2	x16 (4), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,50
▶ Gigabyte M57SLI-S4	ca. € 70,-	Nforce 570 SLI	F5/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,55
MSI K9A2 Platinum	ca. € 120,-	790FX/SB600	1.1/1.0	2	x16 (4), x1 (1), 2.0	1x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,73
Asus M2A-VM HDMI	ca. € 55,-	Nforce 500 SLI	0607/1.02G	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire HDMI	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,75
MSI K9A2 CF	ca. € 70,-	690G/SB600	0502/1.01G	2	x16 (2), x1 (1), 2.0	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,89
Asrock Alivedual-ESATA2	ca. € 55,-	M1695/NF3 250	1.0/1.034	3	x16 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, AGP-Steckplatz	Befriedigend	Passiv	Kein MDT (800)	Bestanden	2,07
Asrock AM2NF3-VSTA	ca. € 40,-	Nforce3 250	1.80/1.03	5	–	1x 100 MBit/s	2x SATA, AGP-Steckplatz	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,11

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

* Stabile Latenzen DDR400, 2,6 Volt; ** Stabile Latenzen DDR500, 2,8 Volt
*** Stabile Latenzen DDR2-667/800; **** Stabile Latenzen DDR2-1066, 2,2 Volt

DDR-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Stabiler Takt	Stabile Latenzen DDR400*	Stabile Latenzen DDR500**	Wertung
G.Skill F1-3200PHU2-2GBNS	ca. € 65,-	2x 1.024 MB, DDR400	2,5-3-3-6	220 MHz DDR, 2,7 Volt	2,5-3-3-6	Nicht möglich	1,99
▶ Qimonda HYS64D64320GU-5-B	ca. € 20,-	1x 512 MB, DDR400	3-3-3-8	230 MHz DDR, 2,6 Volt	2,5-3-3-7	Nicht möglich	2,11

DDR2-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Stabiler Takt	Stabile Latenzen DDR2***	Stabile Latenzen DDR2****	Wertung
Corsair TWIN2X2048-8888C4DF	ca. € 390,-	2x 1.024 MB, DDR2-1111	4-4-4-12	580 MHz DDR, 2,4 Volt	3-3-3-5, 1T	4-4-4-12, 2T	1,51
OCZ Reaper X OCZ2RPX800EB4GK	ca. € 110,-	2x 2.048 MB, DDR2-800	4-4-3-15	550 MHz DDR, 2,3 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-18, 2T	1,63
Transcend TX1066QLJ-2GK	ca. € 75,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	5-5-5-18	590 MHz DDR, 2,1 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,64
G.Skill F2-8000CL5D-4GBPQ	ca. € 85,-	2x 2.048 MB, DDR2-1000	5-5-5-15	550 MHz DDR, 2,2 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,65
MSC Cell Shock CS2110650	ca. € 50,-	1x 1.024 MB, DDR2-667	5-5-5-15	580 MHz DDR, 2,3 Volt	3-3-3-5, 1T	5-5-5-15, 2T	1,66
Kingston KHX9200D2K2/2G	ca. € 75,-	2x 1.024 MB, DDR2-1150	5-5-5-18	590 MHz DDR, 2,3 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-18, 2T	1,67
Mushkin 996567+	ca. € 40,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	4-5-5-12	570 MHz DDR, 2,2 Volt	4-4-4-12, 2T	5-5-5-18, 2T	1,70
▶ MDT M2GB-800K	ca. € 30,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	5-5-5-18	450 MHz DDR, 1,9 Volt	5-4-4-12, 1T	Nicht möglich	2,03

EMPFEHLUNGEN DER HARDWARE-REDAKTION

RADEON HD 3850 AGP



Die mit 512 MB bestückte und einem Takt von 702/829 MHz (Chip/Speicher) rechnende HD 3850 ist die schnellste AGP-Grafikkarte. In Kombi mit einem Opteron 185 und 2 GB Speicher erzielten wir im Spieletest bei **Crysis** 28 Fps (1.024x768, hohe Details) und in **UT 3** 76 Fps (1.280x1.024, 8:1 AF).

Hersteller: Sapphire
Preis: Ca. € 150,-
Website: www.sapphiretech.de

WERTUNG: 2,80

DEUTSCHLAND-PC 10

Dieses Paket eignet sich für Office und Internet. Die Rechenzentrale ist ein Phenom 9600 (2,3 GHz). Dazu kommen 2 GB RAM, eine 500-GB-Festplatte sowie eine HD 3850 für das eine oder andere Spiel.

Hersteller: Fujitsu Siemens (FSC)
Preis: Ca. € 660,-
Website: www.fujitsu-Siemens.de

WERTUNG: 2,68

STRIKER 2 EXTREME

Asus' Nforce-790i-Platine bietet viel Übertaktungspotenzial, eine optimale SLI-Leistung sowie eine klasse Ausstattung. Die CPU-Level-Up-Funktion vereinfacht beispielsweise das Drehen an der Taktschraube.

PC Games TOP-PRODUKT 1,36 06/2008

Hersteller: Asus
Preis: Ca. € 300,-
Website: www.asus.de

WERTUNG: 1,36

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

19 Zoll	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Samsung Syncmaster 960BF	ca. € 300,-	DVI-I	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 260 cd/m²	Software-OSD	1,76
Viewsonic VX922	ca. € 250,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 280 cd/m²	-	1,80
▶ Benq FP93GX+	ca. € 195,-	D-Sub, DVI-D	19 ms	Sehr gut	Gut	80 bis 230 cd/m²	-	1,90
Breitbild (16:10-Format)	**Preis**	**Anschluss**	**Reaktionszeit**	**Bildschärfe**	**Farbbrillanz**	**Regelbereich Helligkeit**	**Besonderheiten**	**Wertung**
Samsung Syncmaster 205BW (20 Zoll)	ca. € 210,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	70 bis 290 cd/m²	-	1,97
▶ Samsung Syncmaster 226BW (22 Zoll)	ca. € 245,-	D-Sub, HDMI	29 ms	Sehr gut	Sehr gut	57 bis 232 cd/m²	USB-Hub, Audio	1,97
Samsung Syncmaster 245B (24 Zoll)	ca. € 375,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut	66 bis 388 cd/m²	-	2,00

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

	Preis	Interface	Größe	U/min	Lautheit (Normal/Seek)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*/Schreiben*	Wertung
Samsung Spinpoint F1 HD103UJ	ca. € 190,-	SATA 2	1.000 GB	7.200	0,3 Sone/0,5 Sone	13,9 ms	32 MB	91,0/89,4 MB/s	2,27
Seagate Barracuda 7200.11	ca. € 200,-	SATA 2	1.000 GB	7.200	0,6 Sone/0,7 Sone	12,7 ms	32 MB	79,6/78,8 MB/s	2,44
▶ Samsung Spinpoint T166 HD501LJ	ca. € 70,-	SATA 2	500 GB	7.200	0,2 Sone/0,4 Sone	13,9 ms	16 MB	63,2/63,0 MB/s	2,78

SOUNDSYSTEME

Stereo	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Dynaudio MC 15	ca. € 1.000,-	2	Keine Angabe	Einfach	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,38
Teufel Concept C 2.1 USB	ca. € 120,-	2+1	130 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,50
▶ Speed Link Gravity 2.1 SL-8231	ca. € 40,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90
Mehrkanal	**Preis**	**Lautsprecher**	**RMS (Subwoofer)**	**RMS (Satelliten)**	**Hochtonbereich**	**Mitteltonbereich**	**Tieftonbereich**	**Wertung**
Teufel Concept E Magnum Power Edition	ca. € 160,-	5+1	300 Watt	Je 40 Watt	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,54
Creative Gigaworks S750	ca. € 360,-	7+1	700 Watt	Je 70 Watt	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
▶ Philips MMS460, 5.1	ca. € 70,-	5+1	30 Watt	Je 10 Watt	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,85

SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
▶ Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 55,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Asus Xonar D2	ca. € 125,-	C-Media AV200	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Sehr gering	Gut	Sehr gut	1,49
Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card	ca. € 170,-	Razer-Eigenentwicklung	4x Line-Out, digital, HD-DAI	Gering	Gut	Sehr gut	1,78

MÄUSE

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Logitech G9	ca. € 60,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	3.200 Dpi	110-142 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,65
Microsoft Habu	ca. € 45,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	120 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,67
▶ Logitech MX 518	ca. € 35,-	7 + Scrollrad	Optisch (LED)	USB	1.600 Dpi	110 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,70

TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Layout	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15	ca. € 65,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,42
Logitech G11	ca. € 40,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,56
▶ Revoltec Fightboard	ca. € 25,-	Gut	Full-Size/normal	USB	21	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,86

SPIELE-RECHNER IM EIGENBAU

* Die Kosten beinhalten eine Pauschale von 200 Euro für DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

EINSTEIGER-PC



Prozessor: € 65,-
AMD Athlon 64 X2 5000+ (Sockel AM2)

Kühler: € 0,-
Boxed-Kühler

Mainboard: € 55,-
MSI K9N Neo-F (Nforce 550)

RAM: € 30,-
MDT 2x 1.024 MB, DDR-800, CL5

Grafikkarte: € 140,-
Sapphire HD3850 Ultimate (512 MB)

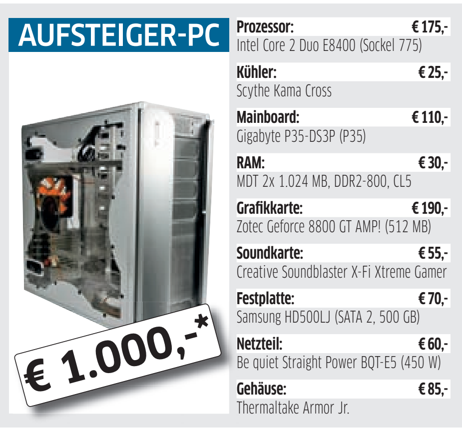
Soundkarte: € 0,-
Onboard

Festplatte: € 55,-
Samsung SP2504C (SATA 2, 250 GB)

Netzteil: € 45,-
Cooler Master Extremepower (430 Watt)

Gehäuse: € 30,-
Sharkoon Rebel 9 Economy

AUFSTEIGER-PC



Prozessor: € 175,-
Intel Core 2 Duo E8400 (Sockel 775)

Kühler: € 25,-
Scythe Kama Cross

Mainboard: € 110,-
Gigabyte P35-DS3P (P35)

RAM: € 30,-
MDT 2x 1.024 MB, DDR2-800, CL5

Grafikkarte: € 190,-
Zotec Geforce 8800 GT AMP! (512 MB)

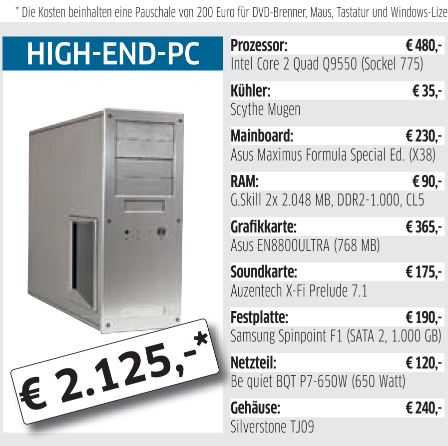
Soundkarte: € 55,-
Creative Soundblaster X-Fi Xtreme Gamer

Festplatte: € 70,-
Samsung HD500LJ (SATA 2, 500 GB)

Netzteil: € 60,-
Be quiet Straight Power BQT-E5 (450 W)

Gehäuse: € 85,-
Thermaltake Armor Jr.

HIGH-END-PC



Prozessor: € 480,-
Intel Core 2 Quad Q9550 (Sockel 775)

Kühler: € 35,-
Scythe Mugen

Mainboard: € 230,-
Asus Maximus Formula Special Ed. (X38)

RAM: € 90,-
G.Skill 2x 2.048 MB, DDR2-1.000, CL5

Grafikkarte: € 365,-
Asus EN8800ULTRA (768 MB)

Soundkarte: € 175,-
Auzentech X-Fi Prelude 7.1

Festplatte: € 190,-
Samsung Spinpoint F1 (SATA 2, 1.000 GB)

Netzteil: € 120,-
Be quiet BQT P7-650W (650 Watt)

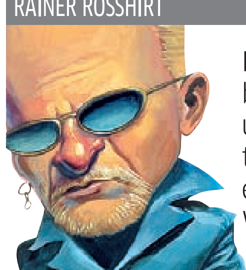
Gehäuse: € 240,-
Silverstone TJ09

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN

RAINER ROSSHIRT



Die bisher geschilderten Problemfälle zwischen Männern und Frauen sind nur amüsante Geplänkel. Ernst wird es erst, wenn eine gemeinsame Wohnung ansteht.

Selbstverständlich kann ich die anbahnende Katastrophe nur aus männlicher Sicht schildern und die Etikette „Katastrophe“ ist leider immer treffend – andere Fälle resultieren nur in Form von hormonbedingten Verdrängungsmechanismen. Schon bald nach Zuzug der Partnerin werden einem Mann zwei grundsätzliche philosophische Fragen quasi selbstständig beantwortet. Gleich zu Anfang wird er feststellen, dass es doch mehr als die bisher bekannten acht philosophischen Konzepte (Zen, Sumtin, Zynismus, Epikureismus, Stochiatizismus, Epistemologie, Synoptizismus und die peripathetische Lehre) gibt – es existiert auch die weibliche Art, das Umfeld zu gestalten. Wer jetzt denkt, ich schriebe Unsinn, weil es sich hierbei ja keinesfalls um ein philosophisches Konzept handele, sollte versuchen, die Blumenvase durch eine Flasche Bier zu ersetzen. Spätestens dann wird er mir beipflichten und so ganz nebenbei noch eine wichtige philosophische Tatsache kennenlernen: Das Symbol der Einheit ist das Yin & Yang. Das wird jeder wissen. Aber viele erfahren hier schmerzhaft, dass Yin, die dunkle Hälfte, die weibliche ist. Für die Ästhetik des Wohnraums genügt einem Mann ein gewöhnlicher Kasten handelsübliches Bier.
Er versorgt mit Getränk und Grundnahrungsmittel gleichermaßen, seine Einzelkomponenten können als Glas, Vase, Küchenutensil oder Musikinstrument dienen, das Gesamtarrangement als zusätzliches Sitzmöbel und dank Pfand oft auch als eiserne Reserve finanzieller Natur. Leider wird unmittelbar nach einem Zusammenzug dieses Symbol männlicher Bodenständigkeit schamhaft in den Keller verbannt, statt weiterhin seinen gewohnten Platz im Wohnzimmer einzunehmen. Auch der vertraute blaue Müllsack wird zu einer aussterbenden Art, da er nicht mehr benötigt wird, um Schmutzwäsche monatelang halbwegs geruchsneutral zu lagern. Er wird einem unpersönlichen Wäschekorb weichen, der allerdings längst nicht über das gewohnte Fassungsvermögen verfügt, was auch gar nicht angestrebt wird. War Mann es bisher gewohnt, seine Hemden als Schmutzwäsche zu deklarieren, wenn der Aufnäher im Kragen nicht mehr lesbar war, muss er sich nun an das Ritual der regelmäßigen Waschungen gewöhnen, was in mehr als einer Beziehung einen erheblichen Lernprozess erfordert. Die bisherige Unterscheidung in „schmutzig“ und „richtig schmutzig“ greift nun nicht mehr – jetzt muss auch nach Farbe und Materialbeschaffenheit sortiert werden. Eine Tätigkeit, die bisher unnötig war, da Männerwäsche früher oder später ja eh immer irgendwie grau und zu klein ist. Nun wird Mann plötzlich mit Koch-, Bunt- und Was-weiß-ich-Wäsche konfrontiert und in die Geheimnisse von Weichspülern eingeweiht. Männer, die erst seit Kurzem mit einer Frau zusammenleben, erkennt man übrigens oft am Griff in den Schritt, was keineswegs als unzüchtige Geste zu deuten ist, sondern seinen Ursprung im ungewohnten Hautgefühl der weichgespülten Leibwäsche hat.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Vollversion

Sehr geehrter Rosshirt,

da ich ein sehr wichtiges Thema ansprechen möchte, welches mir schon länger auf den Nägeln brennt, würde ich gerne gleich zur Sache kommen. Und dieses ohne obskure und witzige Redewendungen, denn wenn ich etwas obskur-komisches anzuschauen gedenke, blicke ich in den Spiegel, aber dass kennst du ja. Doch vorab möchte ich mich bedanken, dass du den FdM eingeführt hast. Seit meine Frau davon las, habe ich ein neues Kosewort verpasst bekommen. Wobei sie da noch ein paar Variationen zugeführt hat. Mal bin ich ihr Fehler des Monats, oder Lebens, oder ein Fehler der Natur FdN usw., juhu, dass habe ich nur ihnen zu verdanken!

DANKE, mit vorwurfsvollen Grüßen
STEFAN

Sie haben ja leider Recht. Es macht sich einfach niemand mehr die Mühe, mit den Publishern vernünftige Verträge auszuhandeln, die es ermöglichen, einer Zeitschrift, die um die fünf Euro kostet, auch noch eine aktuelle Vollversion, die oft schon für weniger als 30 Euro zu haben ist, beizulegen. Auch ich denke wehmütig an die Zeiten zurück, in denen die aktuellen Spiele zuerst in Magazinen verkauft wurden, um dann eine Weile später über den Fachhandel verramscht wurden. Das Rechenkunststück, welches ein solches Marketing ermöglichen würde, haben inzwischen leider alle, bis auf Sie, verlernt. Falls Sie, was ich mir bei Ihren Fähigkeiten kaum vorstellen kann, auf Jobsuche sind, wir hätten ein Angebot!

Die Leiden des jungen B.

Hallo Rainer!

Jetzt hab ich mir gedacht, dass ich den Fehler des Monats der Ausgabe 01/08 (klar, bin ein bisschen im Verzug mit dem Lesen) gefunden habe, aber als ich jetzt zufälligerweise ins Impressum geguckt habe, musste ich feststellen, dass Christian Burtchen tatsächlich den Titel „Leitender Redakteur“ trägt. Kannst du mir bitte schön den Unterschied zwischen einem Redakteur und einem „Leitenden Redakteur“ erklären? Klingt in meinen Ohren irgendwie wichtiger. Aber warum hat der kleine Knirps überhaupt eine Bezeichnung? Hoffentlich muss er dafür wenigstens monatlich etwas von seinem hart verdienten Lohn abgeben.

Mach's gut und halt die Ohren steif,
Albert

Hierbei handelt es sich um keinen Fehler, sondern um Absicht. Neben Burtchens Name steht im Impressum dieser Titel, weil er in-

ROSSIS RACHE AN **JENS**

Rossi: Lieber Jens,
ich bedaure es zutiefst, dass dein Windows unter unerklärlichen Abstürzen leidet. Allerdings ist die Fehlermeldung „kackt ab“ doch etwas zu oberflächlich umschrieben. Damit deine Mails auch wirklich auffallen, benutzt du ein Programm, das sie mit allerlei lustigen, wild winkenden und blinkenden Smileys verziert. Dergleichen erfreut mich natürlich immer – vielen Dank, auch wenn ich dir vorschlagen würde, einmal bei Google nach dem Begriff „Spamfilter“ zu suchen. Was mich weniger erfreut, ist die Tatsache, dass du am Freitag um 22:15 Uhr beschlossen hast, dass dein Problem höchste Dringlichkeitsstufe hat, wo Faulpelze wie ich oft schon Feierabend machen. Du hast natürlich Recht, am Samstag noch einmal auf zügige Bearbeitung zu drängen. Wenn ich von deinem Problem gewusst hätte, hätte ich natürlich auf ein freies Wochenende verzichtet. Sich am Sonntag dann aber zu beschweren, ich würde NIE antworten, halte ich dann aber doch für etwas überzogen.

Eine Antwort auf dieses Schreiben steht noch aus.

Warnung: Jeder der mir mailt, muss damit rechnen, hier irgendwann einmal unaufgefordert zu erscheinen.

zwischen auch auf seiner Visitenkarte steht. Der Unterschied zum normalen Redakteur, wobei dies in Zusammenhang mit meinen Kollegen eine recht witzige Wortzusammenstellung ist, kann von Wikipedia schnell erklärt werden. „Ein Leitender Redakteur repräsentiert die nächste Hierarchiestufe nach dem Redakteur; der Titel wird an langjährig tätige, verdiente oder besonders kompetente Mitarbeiter verliehen und ist meist, allerdings nicht immer, mit einer Personalverantwortung sowie einer Vorbild- oder verantwortlichen Funktion innerhalb des jeweiligen Ressorts verbunden. Grundsätzlich handelt es sich dabei um einen verdienstvollen, erfahrenen Journalisten mit festem Arbeitsplatz in der Redaktion.“ Schön, wenn man seinen Platz so schnell und einfach füllen und dabei dennoch etwas für die Allgemeinbildung tun kann. Und dass es sich bei unserem Burtchen um einen „kleinen Knirps“ handeln soll, entbehrt jeglicher Grundlage. Kollege Burtchen ist hochgewachsen und von sportlicher Statur, was er gerne schamhaft unter etwas zu weiten T-Shirts versteckt. Leider urteilen Leute etwas vorschnell über ihn, weil sein Name, wenn er falsch ausgesprochen wird, recht drollig klingt.

Raub

Hallo Rossi,

als ich in der aktuellen Ausgabe 05/08 den Fehler des Monats suchte, wurde ich schnell fündig: Bereits auf Seite 10 hält sich der Fehler mehr oder weniger versteckt (er steht ja schließlich groß in der Überschrift): „Pforten dicht, Raupkopierer schuld“. Dabei musste das „b“ wohl unglücklicherweise einem „p“ weichen. (In dem Text darunter steht dann „Raubkopierer“ übrigens wieder richtig geschrieben.)

MfG, Frederik B.

Lieber Fredi, das ist mir jetzt aber unsäglich peinlich. Da hat sich doch tatsächlich ein echter, leibhaftiger Rechtschreibfehler bei uns eingeschlichen. Ich kann es mir nur so erklären, dass Raubkopien dem betreffenden Kollegen tatsächlich so fremd sind, dass er noch nicht einmal genau weiß, wie dergleichen geschrieben wird. Erschwerend kommt natürlich noch hinzu, dass hier in Franken „b“ und „p“ sowie „t“ und „d“ gänzlich gleich ausgesprochen werden, was immer wieder zu allerlei Verwechslungen führt. (Klingt das jetzt für dich glaubwürdig? Sicherheitshalber deklariere ich dies jedoch zum „FdM“ und werde dir den hierfür ausgelobten Preis in Bälde zukommen lassen. Eines will ich an dieser Stelle noch einmal betonen: Es hält sich hartnäckig das Gerücht, ich würde an dieser Stelle Tonnen aktueller Spiele, Grafikkarten, Komplett-PCs, Sportwagen oder Dates mit Kolleginnen verteilen. Dem ist und war nie so. Als Gewinn gibt es hier irgendetwas von meinem Schreibtisch vom Wert unter einer Grafikkarte, aber über einer Staubmaus.

Bewerbung

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

aufgrund der Beschreibung der Arbeitsbedingungen in Ihrem Unternehmen (Heft 03/08, Seiten 40/43) möchte ich mich um den Arbeitsplatz als -Robert Horn- bewerben. Hintergrund: Auf Seite 40 wird beschrieben, dass eine reale Stunde in „Far Cry 2“ im Spiel 6 Stunden sind. Auf Seite 43 unter Punkt 2 steht dann Folgendes: „Ein Tag in Far Cry 2 dauert etwa 2 reale Stunden.“ In Ihrer Ecke Deutschlands dauert ein Tag also 12 Stunden. Ideal für mich.

Über ein Vorstellungsgespräch würde ich mich sehr freuen!

Mit freundlichen Grüßen, Lars Huste

Leider muss ich Sie enttäuschen. Wir haben schon einen Robert Horn und da der alte noch bestens funktioniert, planen wir auch nicht, ihn zu ersetzen. Unterschwellig dem Kollegen Horn einen Fehler zu unterstellen, halte ich auch für etwas zu voreilig. Selbstverständlich ging Kollege Horn bei dem Begriff „Tag“ von einem Arbeitstag (!) aus, da die Gedanken des gemeinen Redakteurs sich ausschließlich um Arbeitstage drehen.

Mörderin

Hallo, lieber Rossi!

Zunächst einmal muss ich dich und deine Arbeit loben. Es ist jeden Monat eine Riesenfreude, deine humorvollen, ironischen und sarkastischen Ansichten zu Lebensthemen und Antworten auf zugegebenermaßen oft merkwürdige Leserbriefe zu lesen. Ich





Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?



Wenn Sie die Funktion der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

sag's mal so: Ohne deine Rumpelkammer fehlt der PC Games die Kirsche auf dem Sahnehäubchen. Jetzt muss ich noch meinen Senf zum Thema „Wer bin ich?" in Ausgabe 5/2008 loswerden. Ist die dunkelhaarige Dame vielleicht eine gesuchte Mörderin, die sich gerade eines lästigen Zeugen entledigen möchte, der ein Fahndungsfoto von ihr schießt, oder warum solltet ihr grimmig dreinschauende Frauen mit Grillgabeln einstellen. Lebt der arme Fotograf noch?

Hochachtungsvoll: R. Scherpenstein

PS: Ich bin für die Erweiterung auf zehn Seiten Rumpelkammer pro Ausgabe!

Vielen Dank für all den Schl... äh ... all die Komplimente. Kommen wir zum mörderischen Kern deines Schreibens: Ja, der Fotograf lebt noch und bemüht sich gerade nach Leibeskräften, diese Seiten zu füllen. Wer jetzt noch den vollen Namen des Fotografen nennen kann, wird zum „Blitzmerker des Monats" ernannt und erhält von mir ein besonders doofes Spiel als Sonderpreis. Die Dame wird ganz bestimmt gesucht, jedoch dürfte sich dies auf höchst private Gründe beschränken. Zumindest nach meinem Wissensstand wurde bei uns noch keine aktive Mörderin eingestellt. Die Kollegin fungiert hier übrigens als Lektorin (was seltsamerweise niemand erraten hat) und guckt im richtigen Leben ausgesprochen freundlich. Lediglich wenn sie meine Seiten lesen musste, blickt sie bisweilen wirklich so wie auf diesem Foto, hantiert aber zum Glück niemals mit spitzen Gegenständen – ein Umstand, der hoffentlich auch so bleiben wird.

Online-spieler

ich habe mal eine frage!!!

wie kann ich in pcgames online splen können sie mir mal behilflich sein.

CIMBO

Ich bin ein hoffnungsloser Romantiker und trauere den Zeiten nach, als Satzzeichen noch bewusst, nach festen Regeln und nicht zufällig gesetzt wurden. Zeiten, in denen man noch einmal las, was man geschrieben hatte, ehe man es absandte. Zeiten, in denen man noch Begrüßungen verwendete und „bitte" und „danke" sagte. Zeiten, in denen man einen Satz lesen und sofort verstehen konnte. Zeiten, in denen die Menschen noch den Unterschied zwischen Groß– und Kleinschreibung kannten. Kurz: Zeiten vor Cimbo. Leider zwingt mich mein Beruf dazu, selbst darauf zu antworten – irgendwie muss ich diese Seiten ja mal wieder voll kriegen. Also, lieber (geheuchelt) Cimbo, du kannst auf pcgames (.de?) jederzeit online spülen, wenn du ein geeignetes Becken samt Tellern und Tassen neben den PC stellst, diesen Vorgang mittels Webcam dokumentierst und in unserem Bilderforum online stellst. Selbst die berühmtesten Onlinespüler haben mal klein angefangen.

Löschung

Bitte löschen Sie mich, ich möchte nicht mehr registriert sein. Ich habe eben etwa 200 Euro zahlen müssen, auch wenn es noch bei Ihnen umsonst ist. Hiermit erlischt unser Vertrag. Danke.

M. Paehlke

200 Euro? Ich will Ihnen da nichts unterstellen, aber derartige Gebühren für Online-Seiten fallen meines Wissens nur an, wenn die Texte deutlich *hüstel* aufregender sind als bei uns und die Seite viel mehr und andere Fotos enthält als unsere. Und selbst für einschlägig bekannte Seiten fallen so hohe Kosten nur bei exzessiver Nutzung an, habe ich mir von kundiger Seite sagen lassen. Ich kann Ihnen versichern, dass Sie bei uns kein Geld loswerden, sich allerdings auch niemand auszieht. Egal – Ihr Wunsch ist uns natürlich Befehl. Zumindest dieser Wunsch. Ihre anderen Wünsche haben Sie ja bereits schon eine ordentliche Stange Geld gekostet. Entschuldigung, aber darauf herumzureiten (hach, schon wieder ein herrliches Wortspiel in diesem Zusammenhang!) macht mir einfach zu viel Spaß – ich bin auch nur ein Mensch. Selbstverständlich kommen wir Ihrer Forderung umgehend nach und einer unserer Mitarbeiter wird unverzüglich aufbrechen, um Sie wunschgemäß zu löschen. Auch wenn ich persönlich Ihre Auslöschung bedauern werde, weil ich nicht immer so viel wie heute zu lachen habe.

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe



(F) Flatrate

Existiert in dreifacher Form, die sich jedoch allesamt gravierend unterscheiden. Als Internet-Flatrate deckt sie alle anfallenden Gebühren pauschal ab. Als Flatrate-Party ebenso, allerdings ist hier nicht der Datenstrom komplett abgegolten, sondern Ströme von Alkohol. Weit verbreitet ist auch die Handy-Flatrate. Hier fallen keine weiteren Kosten für Telefongespräche ins Fest- und eigene Handynetz an. Wer hingegen oft in andere Netze telefoniert, dem wird es fast so schwindelig wie Teilnehmern einer Flatrate-Party, nur dass hier kein Aspirin hilft.

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt auf seine eigene Verantwortung.

Life Gear

Alles für den Notfall



Alles, was man zum Überleben in Notsituationen braucht, in einem einzigen Gerät. Ein Blitzlicht, mit dem man Signale senden kann, und eine extrastarke Leuchte bringen Licht ins Dunkel. Natürlich können wir mit dem eingebauten Kompass unseren Standort bestimmen und dank eingebauter Sirene laut auf uns aufmerksam machen. Das integrierte Radio kann nützlich sein, um die Suchmeldungen nach uns verfolgen zu können. Und bis Rettung naht, können wir uns die Zeit vertreiben, weil selbstverständlich auch an eine Dockingstation für den Ipod gedacht wurde. Leider fehlen noch Fernseher und Espressomaschine.

http://www.lifegearcompany.com/lifelight.html



LESER DES MONATS

Dirk Radtke erlebte Crysis live auf Bali.

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.





VOR 10 JAHREN

Mai 1998

TEST DES MONATS

Starcraft



Der Hype hat ein Ende: Im April 1998 schlug nach unzähligen Vorschauen, Berichten und News endlich die deutsche Version von **Starcraft** bei PC Games auf. Das Spiel aus dem Hause Blizzard begeisterte unsere Tester Petra Fröhlich (damals Maueröder) und Thomas Borovskis – trotz einiger Schwächen.

Zwar war das Echtzeitstrategiespiel in vielen Belangen unschlagbar gut, etwa dem ausgeklügelten Balancing oder der kinoreifen Inszenierung. Doch in Sachen Grafik kochte **Starcraft** auf Sparflamme: Nur 256 Farben und 640x480 Bildpunkte sorgten für Missstimmung bei vielen Käufern. Blizzards Rechtfertigung: „Wir haben uns für diese Auflösung entschieden, um den Spielern die beste Kombination aus Performance, Kompatibilität und Präsentation zu bieten". Schwache Ausrede, lief doch Genre-Spitzenreiter **Age of Empires** schon unter 1.024x768 Bildpunkten.

Die magere Grafik rückte ob der gespenstischen Science-Fiction-Atmosphäre aber schnell in den Hintergrund. Denn **Starcraft** gelang es in drei Kampagnen, die Tester von der ersten Minute bis zum grandiosen Finale zu fesseln. Zudem wurde die deutsche Fassung für die (damals zuständigen) BPjS (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften) nicht entschärft, kam also inklusive blutiger Splatter-Animationen und Sterbegeröchel in die Läden.

Am Ende resümierte Petra liebevoll in ihrem Statement: „Es gibt viele Sterne am Echtzeitstrategie-Himmel, aber nur wenige funkeln so hell wie **Starcraft**." ❑

HARDWARE-TRENDS

Im Zeichen der CeBIT

Auf satten 13 Seiten nahmen unsere Hardware-Redakteure alles unter die Lupe, was die Technikmesse CeBIT 1998 zu bieten hatte. Etwa die brandneue DVD-Technik. Oder die Modeerscheinung USB. Auch auf dem Sektor der Grafikkarten tat sich einiges: Voodoo²-Karten warteten mit SLI-Technik auf. Potente Grafikfetischisten konnten also zwei Platinen gleichzeitig im PC arbeiten lassen. Erstaunlich!

DIE TOP-5-TESTS

1. Starcraft | Blizzard
Drei Rassen und viel Strategie. Erneut ein Meisterwerk von Blizzard.

2. Frankreich 98 | Electronic Arts
Das beste Fußballspiel dieses Jahres, trotz Ähnlichkeit zu **FIFA 98**.

3. Might & Magic 6 | 3DO
100 Stunden Spielzeit und komplexer Charakteraufbau sprechen für sich.

4. Pandemonium 2 | Ubisoft
Damals gab es sie noch, die Jump&Run-Spiele für den PC.

5. Outwars | Microsoft
Abwechslungsreiches Actionspiel mit erstklassiger Atmosphäre.

VORSCHAU

Unreal (dt.)

Der Ego-Shooter von Entwickler Epic Games war 1998 ein ganz heißes Eisen, bestach er doch durch damals unglaubliche Optik. In der Vorschau wendete PC Games sich den technischen Seiten des Spieles zu. Um **Unreal (dt.)** vernünftig spielen zu können, empfahlen unsere Redakteure deshalb mindestens 64 MB RAM. „Der ist zur Zeit billig und macht alles ein wenig flüssiger", betont Mark Rein im Gespräch mit PC Games. Eine weise Entscheidung für die Zukunft? Schließlich werde selbst das kommende Windows 98 mehr RAM benötigen als derzeit noch Windows 95.

WAS WURDE EIGENTLICH AUS ... ?

Bill Gates?



Müssen wir große Worte über den wohl zweitreichsten Mann der Welt verlieren? Bereits mit 25 landete er einen Volltreffer, als er 1981 MS-DOS an IBM verhökerte. Seitdem bereichert dessen Firma Microsoft, bei der er bis 2006 Leiter der Entwicklungsabteilung war, vor allem PC-Systeme mit Software-Perlen. Er ist Ehrendoktor an der Harvard-Universität, Elizabeth II. schlug ihn zum Ritter – als Amerikaner darf er sich jedoch nicht mit dem Titel „Sir" schmücken. Neben Beteiligungen an McDonald's und Eastman Kodak besitzt er mit Corbis die weltgrößte Bildagentur. Kritik an Firma und Person rührt überwiegend von halbgaren Produkten und der aggressiven Firmenpolitik her, zeitweilig drohte die Zerschlagung des Unternehmens. Letztlich verhält es sich ähnlich wie bei Dieter Bohlen oder McDonald's: Jeder schimpft darüber, trotzdem geben Abertausende dafür Geld aus – und nachher will es keiner gewesen sein. Ab Juli 2008 will Bill in Rente gehen. Was wohl danach kommt? ❑

VOR ORT BEI WESTWOOD

Die falsche Nummer 3



So kann man sich irren: Neben einem riesigen Porträt des typisch-bebrillten **C&C**-Kämpfers prangte in großen Lettern die Titelstory auf der Ausgabe 06/98: **Command & Conquer 3**, hieß es da. Mit großem Vor-Ort-Bericht über geheime Pläne und künstliche Intelligenz. Acht Seiten über Grafik und die neuen Einheiten.

Moment. **Command & Conquer 3**? Ist das nicht 2007 erschienen? Richtig. Zum damaligen Zeitpunkt war der Werdegang der Serie und die Abspaltung des **Alarmstufe Rot**-Universums aber noch unklar. So unklar, dass das 1996 erschienene **Command & Conquer: Alarmstufe Rot** als regulärer Nachfolger des Ursprungswerkes **Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt** gewertet wurde.

Noch schlimmer: Auf der Spielepackung zu **Alarmstufe Rot** stand sogar gut lesbar „Teil 2" geschrieben. Da muss man ja durcheinander kommen. Alles falsch, wissen wir heute. Denn das von PC Games 1998 vorgestellte **Command & Conquer: Operation Tiberian Sun** ist ganz klar **C&C 2**. Denn Teil 3 ist ja schließlich **Tiberium Wars**. Sie können noch folgen? ❑

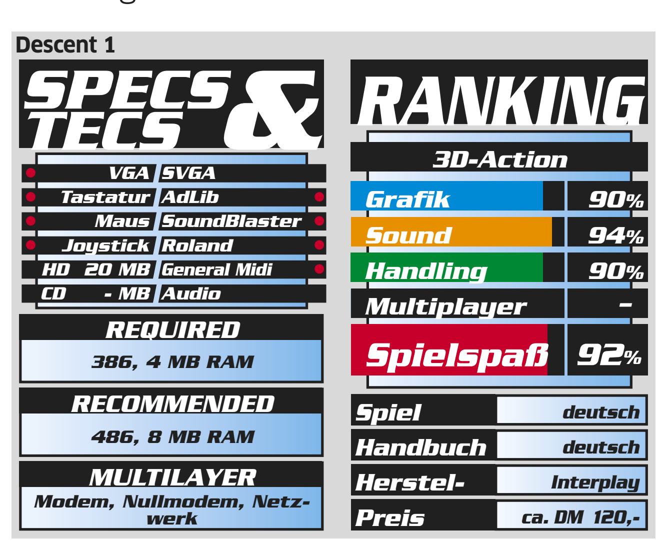


MEISTERWERKE

Descent 1 + 2

PC GAMES 03/95 UND 05/96 ÜBER DESCENT 1 UND 2
Das sagten wir damals ...

Descent 1



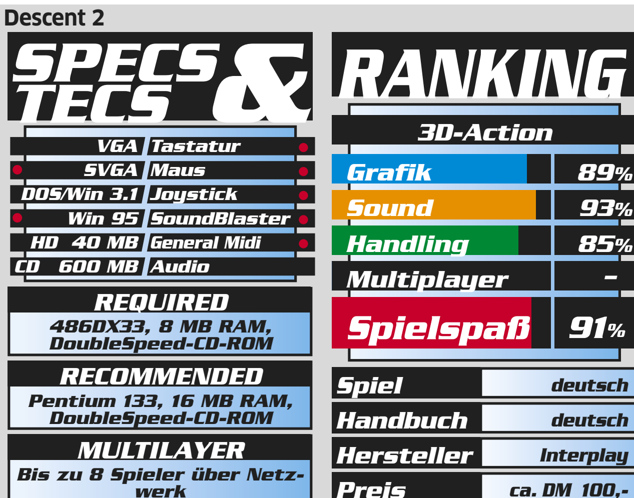
SPECS & TECS	
VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 20 MB	General Midi
CD - MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM
RECOMMENDED
486, 8 MB RAM
MULTILAYER
Modem, Nullmodem, Netzwerk

RANKING	3D-Action
Grafik	90%
Sound	94%
Handling	90%
Multiplayer	-
Spielspaß	92%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Herstel-	Interplay
Preis	ca. DM 120,-

Descent 2



SPECS & TECS	
VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/Win 3.1	Joystick
Win 95	SoundBlaster
HD 40 MB	General Midi
CD 600 MB	Audio

REQUIRED
486DX33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
MULTILAYER
Bis zu 8 Spieler über Netzwerk

RANKING	3D-Action
Grafik	89%
Sound	93%
Handling	85%
Multiplayer	-
Spielspaß	91%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Interplay
Preis	ca. DM 100,-

TRIVIA
Die dunklen Geheimnisse von Descent

Wussten Sie, dass Descent eigentlich gar nicht Descent hieß und später eine Roman-Trilogie daraus entstand? Aber wir! Und noch einiges mehr:

Descent sollte **Inferno** heißen. Doch den Titel verpasste Konkurrent Ocean Software dem zweitem Teil seiner Weltraumsaga **Epic** – nur einer von vielen Fehlschlägen. Schon während der Entwicklung ließ **Descent** Federn: Entwickler Parallax Software hatte bunte Raumstationen statt dröger Minenschächte auf der Agenda, konnte den Mehraufwand bezüglich Programmierung, Design und damit Kosten jedoch nicht bewältigen. **Decent** war schließlich als günstiger Shareware-Titel ausgelegt, sprich jeder durfte die ersten Levels kostenlos spielen. Nur wer mehr wollte, musste zahlen. Den Vertrieb hätte Apogee Software, damals berühmt in der Szene, übernommen – wenn sie denn genügend Geld gehabt hätten. Letztlich rettete Publisher Interplay das Spiel und brachte es zusätzlich zur Shareware-Version als Vollpreisprodukt in die Geschäfte. Für den Sommer 1995 war dann eine CD-Enhanced-Edition von **Descent** mit neuen Levels und Features angekündigt. Stattdessen erschien **Descent 2** mit exakt den angekündigten Features – und kaum mehr. Jahre später, nämlich 1999, brachte Avon Books eine durch die Spiele inspirierte Roman-Trilogie von Peter Telep heraus, bestehend aus **Descent**, **Stealing Thunder** und **Equinox**.

Oben? Unten? Wo ist das? 1995 erschüttert das 3D-Actionspiel **Descent** die Grundfesten der gewohnten Weltordnung eines jeden Computerspielers. Bewegte man sich bis dato bei anderen als dreidimensional proklamierten Actionspielen lediglich durch beengte Räumlichkeiten, aufgeklebt auf eine flache Grundfläche, oder zumindest ohne größere Höhenunterschiede – selbst Sprünge und Hoch/Runter-Zielen galten als Zukunftsvision –, so verabreichte **Descent** mit seinem frei dreh- und fahrbaren Raumgleiter dem Spieler geradezu eine Überdosis an Bewegungsfreiheit. Selbst Flugsimulationen konnten da nicht mithalten, denn die Flieger waren nicht so agil und selbst hoch in der Luft gab es noch einen festen Bezugspunkt: die Erde.

Durch die beengten Minenschächte und unterirdischen Anlagen zu schweben wirkte dagegen viel intensiver. Nicht selten verloren Spieler nach wenigen Minuten die Orientierung, während sie nach Geiseln und Zugangskarten fahndeten. Die frei bewegliche 3D-Drahtgitter-Karte war im Dauereinsatz. Der zweite Teil erschien gerade mal ein Jahr später, doch kaum jemand kaufte ihn – gegenüber Teil 1 bot er aber auch nur unwesentliche Neuerungen, aber immerhin höhere Auflösungen. ❑



▲ FEUERWALZE | Zum Abschluss sehen Sie in einer Sequenz, wie Ihr Schiff der Explosion entkommt.

◀ WER DA? | Gegner kommen aus allen Richtungen und sind meist gut getarnt.

... UND WIE SIEHT'S HEUTE AUS?
„Ein abgedrehter Spaß!"

PC Games: Stichwort: Orientierungslosigkeit – wie kamst du damals bei deinem Test mit Descent klar?
Alexander Geltenpoth: Das war der absolute Psychoterror! Irgendwie braucht ein Mensch eine klare Vorstellung von Oben und Unten.
PC Games: Gibt's eine Ankedote?
Alexander Geltenpoth: Im Tunnellabyrinth stellte ich nach rund drei Abzweigungen fest, dass die Lampen nicht mehr an der vermeintlichen Decke hingen, sondern an der Wand. Am Anfang drehte ich mich dann immer wieder „richtig" hin, obwohl das natürlich Quatsch ist!
PC Games: Was hat dich an dem Spiel fasziniert? War die von dir vergebene Wertung von 92 Prozent wirklich verdient?
Alexander Geltenpoth: Descent war das erste echte 3D-Spiel und im Single- und Multiplayer ein abgedrehter Spaß. Klar hat es die 92 Prozent verdient.
PC Games: Du hast den zweiten Teil dann – wie so viele – nicht mehr gespielt – warum?
Alexander Geltenpoth: Dem zweiten Teil fehlte einfach der Innovationsbonus. Der hatte nichts, was man nicht schon kannte!
PC Games: Wie wäre es heute mit einem Teil 3?
Alexander Geltenpoth: Selbst mit aktueller Grafik wäre der kommerziell zum Scheitern verurteilt.



ÜBERFORDERT? | Zwei Achsen neigen, eine Achse drehen, vor, zurück, hoch, runter – kaum ein Joystick beherrschte wirklich alle der möglichen Bewegungen.

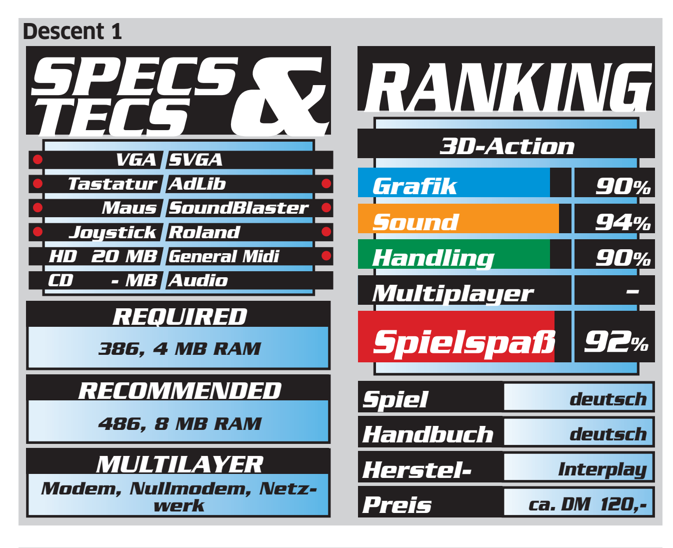


MEISTERWERKE

Descent 1 + 2

PC GAMES 03/95 UND 05/96 ÜBER DESCENT 1 UND 2
Das sagten wir damals ...

Descent 1



SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 20 MB	General Midi
CD - MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM

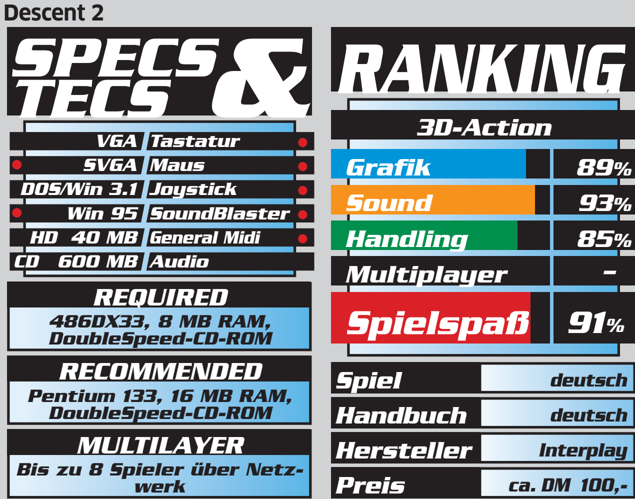
MULTILAYER
Modem, Nullmodem, Netzwerk

RANKING

3D-Action	
Grafik	90%
Sound	94%
Handling	90%
Multiplayer	-
Spielspaß	92%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Herstel-	Interplay
Preis	ca. DM 120,-

Descent 2



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/Win 3.1	Joystick
Win 95	SoundBlaster
HD 40 MB	General Midi
CD 600 MB	Audio

REQUIRED
486DX33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTILAYER
Bis zu 8 Spieler über Netzwerk

RANKING

3D-Action	
Grafik	89%
Sound	93%
Handling	85%
Multiplayer	-
Spielspaß	91%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Interplay
Preis	ca. DM 100,-

Oben? Unten? Wo ist das? 1995 erschüttert das 3D-Actionspiel **Descent** die Grundfesten der gewohnten Weltordnung eines jeden Computerspielers. Bewegte man sich bis dato bei anderen als dreidimensional proklamierten Actionspielen lediglich durch beengte Räumlichkeiten, aufgeklebt auf eine flache Grundfläche, oder zumindest ohne größere Höhenunterschiede – selbst Sprünge und Hoch/Runter-Zielen galten als Zukunftsvision –, so verabreichte **Descent** mit seinem frei dreh- und fahrbaren Raumgleiter dem Spieler geradezu eine Überdosis an Bewegungsfreiheit. Selbst Flugsimulationen konnten da nicht mithalten, denn die Flieger waren nicht so agil und selbst hoch in der Luft gab es noch einen festen Bezugspunkt: die Erde.

Durch die beengten Minenschächte und unterirdischen Anlagen zu schweben wirkte dagegen viel intensiver. Nicht selten verloren Spieler nach wenigen Minuten die Orientierung, während sie nach Geiseln und Zugangskarten fahndeten. Die frei bewegliche 3D-Drahtgitter-Karte war im Dauereinsatz. Der zweite Teil erschien gerade mal ein Jahr später, doch kaum jemand kaufte ihn – gegenüber Teil 1 bot er aber auch nur unwesentliche Neuerungen, aber immerhin höhere Auflösungen. ❑



▲ **FEUERWALZE** | Zum Abschluss sehen Sie in einer Sequenz, wie Ihr Schiff der Explosion entkommt.

◀ **WER DA?** | Gegner kommen aus allen Richtungen und sind meist gut getarnt.

... UND WIE SIEHT'S HEUTE AUS?
„Ein abgedrehter Spaß!"

PC Games: Stichwort: Orientierungslosigkeit – wie kamst du damals bei deinem Test mit Descent klar?
Alexander Geltenpoth: Das war der absolute Psychoterror! Irgendwie braucht ein Mensch eine klare Vorstellung von Oben und Unten.
PC Games: Gibt's eine Ankedote?
Alexander Geltenpoth: Im Tunnellabyrinth stellte ich nach rund drei Abzweigungen fest, dass die Lampen nicht mehr an der vermeintlichen Decke hingen, sondern an der Wand. Am Anfang drehte ich mich dann immer wieder „richtig" hin, obwohl das natürlich Quatsch ist!
PC Games: Was hat dich an dem Spiel fasziniert? War die von dir vergebene Wertung von 92 Prozent wirklich verdient?
Alexander Geltenpoth: Descent war das erste echte 3D-Spiel und im Single- und Multiplayer ein abgedrehter Spaß. Klar hat es die 92 Prozent verdient.
PC Games: Du hast den zweiten Teil dann – wie so viele – nicht mehr gespielt – warum?
Alexander Geltenpoth: Dem zweiten Teil fehlte einfach der Innovationsbonus. Der hatte nichts, was man nicht schon kannte!
PC Games: Wie wäre es heute mit einem Teil 3?
Alexander Geltenpoth: Selbst mit aktueller Grafik wäre der kommerziell zum Scheitern verurteilt.



ÜBERFORDERT? | Zwei Achsen neigen, eine Achse drehen, vor, zurück, hoch, runter – kaum ein Joystick beherrschte wirklich alle der möglichen Bewegungen.

TRIVIA
Die dunklen Geheimnisse von Descent

Wussten Sie, dass Descent eigentlich gar nicht Descent hieß und später eine Roman-Trilogie daraus entstand? Aber wir! Und noch einiges mehr:

Descent sollte Inferno heißen. Doch den Titel verpasste Konkurrent Ocean Software dem zweitem Teil seiner Weltraumsaga Epic – nur einer von vielen Fehlschlägen. Schon während der Entwicklung ließ Descent Federn: Entwickler Parallax Software hatte bunte Raumstationen statt dröger Minenschächte auf der Agenda, konnte den Mehraufwand bezüglich Programmierung, Design und damit Kosten jedoch nicht bewältigen. Decent war schließlich als günstiger Shareware-Titel ausgelegt, sprich jeder durfte die ersten Levels kostenlos spielen. Nur wer mehr wollte, musste zahlen. Den Vertrieb hätte Apogee Software, damals berühmt in der Szene, übernommen – wenn sie denn genügend Geld gehabt hätten. Letztlich rettete Publisher Interplay das Spiel und brachte es zusätzlich zur Shareware-Version als Vollpreisprodukt in die Geschäfte. Für den Sommer 1995 war dann eine CD-Enhanced-Edition von Descent mit neuen Levels und Features angekündigt. Stattdessen erschien Descent 2 mit exakt den angekündigten Features – und kaum mehr. Jahre später, nämlich 1999, brachte Avon Books eine durch die Spiele inspirierte Roman-Trilogie von Peter Telep heraus, bestehend aus Descent, Stealing Thunder und Equinox.

DAS GROSSE PC-GAMES-GEWINNSPIEL:

Mitmachen und gewinnen!

Die Preise stellt 24U Media zur Verfügung. Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games Hardware, PC Action und Windows Vista: Das Offizielle Magazin statt.



INDIANA JONES und das KÖNIGREICH DES KRISTALLSCHÄDELS

1x Flipper – Indiana Jones: The Pinball Adventure

Mit diesem legendären Flipper können Sie die Wartezeit bis zum Kinostart des vierten Indiana-Jones-Films im Mai etwas überbrücken. Es wird auch Trostpreise in Form von Peitschen und Hüten geben.

KINOSTART 22.05.08

WERT: 6.000 EURO

SO MACHEN SIE MIT

Beantworten Sie unsere Preisfrage:
Welches ist die Lieblingswaffe von Indiana Jones?

a) Pistole b) Gewehr c) Peitsche d) Fäuste

Per Internet: Wer sich kostenlos als Leser von PC Games auf pcgames.de registriert, landet automatisch in der Lostrommel. Alle Details lesen Sie auf pcgames.de/gewinnspiele.

Per Postkarte: Schicken Sie eine ausreichend frankierte Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort „SMS-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Per SMS: Schicken Sie eine SMS mit dem Inhalt „PCG 62 x" an die Nummer Ihres entsprechenden Landes. Das x steht für den Buchstaben Ihres Lösungsvorschlags. Wer die Frage richtig beantwortet, nimmt an der Verlosung teil. * inkl. VF-D2-Anteil 0,12€/SMS

Deutschland	82098	(€ 0,49/SMS*)
Österreich	0900 700 800	(€ 0,50/SMS)
Schweiz	9292	(Sfr 0,70/SMS)

Treue-Gewinnspiel!

Community-Mitglieder von **pcgames.de** nehmen automatisch an diesem Gewinnspiel teil!
Sie möchten dabei sein? Gleich kostenlos registrieren:
pcgames.de/gewinnspiele

Teilnahmebedingungen für alle PC-Games-Gewinnspiele

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich oder per Mail benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 04. Juni 2007.

SCHRITT FÜR SCHRITT

Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit – fertig ist die PC-Games-Hülle.



DVD-HÜLLE | Für DVD-Trays (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie – voilà!



CD-HÜLLE – SCHRITT 1 | Für Benutzer von Jewel-Cases sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsicht-Deckel.



CD-HÜLLE – SCHRITT 2 | Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken – fertig!





PC Games 06/08

Vollversionen:
- Bad Day L.A. v1.2.3
- Sherlock Holmes: Das Geheimnis des silbernen Ohrrings
- Ashampoo AntiVirus v1.61[1]

Top-Demos:
- Sam & Max – Chariots of the Dogs
- So Blonde
- UEFA EURO 2008

Top-Videos:
- Battleforge
- Command & Conquer 3: Kanes Rache
- Meisterwerke: Descent
- Minispiele-Special
- Sam & Max Season Two
- Starcraft 2
- Prototype

u. v. m.

(1) Registrierung erforderlich

UMTAUSCH-COUPON

Name | Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

Nr. der Ausgabe: 06/08

☐ PC Games DVD

Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich

Bitte senden Sie den Umtausch-Coupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Reklamation Dr.-Mack-Str. 77 90762 Fürth

Ab-16-DVD:

Seite 1:
Vollversionen
Bad Day L.A. v1.2.3
Sherlock Holmes:
Das Geheimnis des silbernen Ohrrings
Ashampoo AntiVirus v1.61[1]

Demos
Sam & Max: Chariots of the Dogs
So Blonde
UEFA EURO 2008

Tools
Adobe Reader 8.0
DirectX 9.0c
VLC Player
Wallpapers
WinRar

Extras
Begleitmaterial Tuning Notebooks:
- Everest Ultimate 4.20 (Trial)
- Prime 95 v.25.5
- Rightmark CPU Clock Utility v.2.35

Seite 2:
Videos
Battleforge
Command & Conquer 3: Kanes Rache
Command & Conquer 3: Kanes Rache - Command School Episode 6
Goin' Downtown
Interview mit Bernhard Hoëcker
Kurztests
- 18 Wheels of Steel: American Long Haul
- A.I.M. 2: Clan Wars
- Fate of Hellas: Die Schlacht um Griechenland
- Lost Empire: Immortals
- The Golden Horde
- Warriors Orochi
Meisterwerke: Descent
Minispiele-Special
Ports of Call 2008 Deluxe
Prototype
Race Driver: GRID
Sam & Max Season Two
Sins of a Solar Empire
Sneak Peek: Das schwarze Auge: Drakensang
Starcraft 2
Turning Point: Fall of Liberty

Trailer
Project Origin
Tom Clancy's H.A.W.X.

Mods & Maps
Call of Duty 4
- Frontlines
Crysis
- Noname Island
Fallout 2
- Shattered Destiny
Sins of a Solar Empire
- Deutsche Übersetzung
- Maps
Unreal Tournament 3
- Bonus-Pack

Extras
The Witcher
- D'Jinni Abenteuer-Editor

[1] Registrierung erforderlich

Ab-18-DVD:

Seite 1:
Vollversionen
Bad Day L.A. v1.2.3
Sherlock Holmes:
Das Geheimnis des silbernen Ohrrings
Ashampoo AntiVirus v1.61[1]

Demos
Sam & Max: Chariots of the Dogs
So Blonde
UEFA EURO 2008

Tools
Adobe Reader 8.0
DirectX 9.0c
VLC Player
Wallpapers
WinRar

Extras
Begleitmaterial Tuning Notebooks:
- Everest Ultimate 4.20 (Trial)
- Prime 95 v.25.5
- Rightmark CPU Clock Utility v.2.35

Seite 2:
Videos
Battleforge
Command & Conquer 3: Kanes Rache
Command & Conquer 3: Kanes Rache - Command School Episode 6
Goin' Downtown
Interview mit Bernhard Hoëcker
Kurztests
- 18 Wheels of Steel: American Long Haul
- A.I.M. 2: Clan Wars
- Fate of Hellas: Die Schlacht um Griechenland
- Lost Empire: Immortals
- Operation Blitzsturm
- The Golden Horde
- Warriors Orochi
Meisterwerke: Descent
Minispiele-Special
Ports of Call 2008 Deluxe
Prototype
Race Driver: GRID
Sam & Max Season Two
Sins of a Solar Empire
Sneak Peek: Das schwarze Auge: Drakensang
Starcraft 2
Turning Point: Fall of Liberty

Trailer
Project Origin
Tom Clancy's H.A.W.X.

Mods & Maps
Call of Duty 4
- Frontlines
Crysis
- Noname Island
Fallout 2
- Shattered Destiny
Sins of a Solar Empire
- Deutsche Übersetzung
- Maps
Unreal Tournament 3
- Bonus-Pack

Extras
The Witcher
- D'Jinni Abenteuer-Editor

Vollversion: Sherlock Holmes: Das Geheimnis des silbernen Ohrrings

Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 600 MHz
- 256 MB RAM
- 1,5 GB freier Festplattenspeicher
- Windows 98/2000/Me/XP

Top-Demo: UEFA Euro 2008

Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 1,3 GHz
- 256 MB RAM
- 64 MB VGA
- 683 MB freier Festplattenspeicher
- Windows 98/2000/Me/XP/Vista

Top-Video: Starcraft 2

Der Traum eines jeden Echtzeit-Strategie-Fans: PC-Games-Redakteur Felix Schütz spielte in aller Ruhe Starcraft 2 – direkt bei Blizzard in Irvine, Kalifornien. Unser Video verrät Ihnen alle Details!

PC Games Wissen, was gespielt wird
PC Games 06/08
Vollversionen: Sherlock Holmes: Das Geheimnis des silbernen Ohrrings
DVD COMPUTEC MEDIA



Im nächsten Heft

❑ Test

Mass Effect



Die PC-Fassung von Biowares Rollenspiel-Epos auf dem PC-Games-Prüfstand: Fesselt die Story am Rechner? Wie gut sind Steuerung, künstliche Intelligenz und Minispiele?

❑ **TEST**

Race Driver: Grid | Fährt Race Driver auf die Rennspiel-Poleposition?



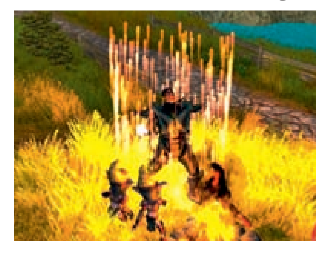
❑ **VORSCHAU**

Project: Origin | Wir schauen uns das inoffizielle F.E.A.R. 2 gründlich an!



❑ **VORSCHAU**

Sacred 2 | PC Games ist für Sie auf exklusiver Abenteuerreise unterwegs.



❑ **VORSCHAU**

Der Herr der Ringe Online Add-on | Die Minen von Moria warten schon.



PC Games 07/08 erscheint am 28. Mai!

Vorab-Infos ab 26. Mai auf www.pcgames.de

LESEN SIE AUSSERDEM



PC Games Hardware Leichte und sparsame Festplatten im Test. Außerdem: Ausblick auf Prozessor- und Grafik-Trends bis 2009.



SFT – Spiele Filme Technik EM total – die beste Technik zum großen Fußball-Event: TVs, mobile Fernseher, Beamer und Leinwände.



COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan
Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin (V.i.S.d.P.) Petra Fröhlich (pf),
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift

Chef vom Dienst Stefan Weiß (sw)
Leitender Redakteur Christian Burtchen (bur)
Sonderprojekte Wolfgang Fischer
Redaktion (Print) Robert Horn (rh), Felix Schütz (fs), Ansgar Steidle (as), Sebastian Weber (web), Thomas Weiß (tw)
Redaktion (Videos) Felix Helm, Dominik Schmitt
Mitarbeiter dieser Ausgabe Alexander Praxl, Christian Schlütter, Michael Schnelle
Redaktionsassistenz Kristina Haake
Trainees Charles Kolle (ck), Evelyn Miksch (em), Janina Sauther (jas), Alexander Wenzel (aw)
Redaktion Hardware Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein, Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Manuel Schulz, Carsten Spille, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Textchefs Claudia Brose, Margit Koch-Weiß
Lektorat Herbert Aichinger, Claudia Brose, Margit Koch-Weiß, Heidi Schmidt, Birgit Bauer, Cornelia Lutz
Mods und Maps Andreas Bertits (ab), Marc Brehme (mb)
Layout Hansgeorg Hafner (Ltg.), Silke Engler, Philipp Heide
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Hansgeorg Hafner
Disc Division Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Irina Hutzler, Daniel Kunoth, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen
Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag
Produktionsleitung Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcgames.de

Leitender Redakteur Christian Burtchen (bur)
Redaktion Sebastian Thöing (st), Thomas Wilke (twi)
Freie Mitarbeiter Frank Moers, Christian Schlütter
Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny, Sascha Pilling, Stefan Ziegler
Programmierung Marc Polatschek, Rene Giering, Tobias Hartlehnert, Alex Holtmann, Aykut Arik
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Anzeigenleitung Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil.
Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Stephan Donaubauer Tel. +49 911 2872-255; stephan.donaubauer@computec.de
Rene Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Michael Mensah Tel. +49 911 2872-342; michael.mensah@computec.de
Brigitta Asmus Tel. +49 911 2872-345; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann Tel. +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Silke Pietschel Tel. +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de
Peter Elstner Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Judith Gratias Tel. +49 911 2872-258; judith.gratias@computec.de
Gregor Hansen Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Anzeigenberatung Online InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt
Tel. +49 (6151) / 5002-100
Fax +49 (6151) / 5002-101
Mail info@interactivemedia.net
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 21 vom 01.01.2008.


PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 1,15 Mio. Leser

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcgames.de
Postadresse: COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 61,00 EUR, PC Games Extended 78,90 EUR
Österreich: PC Games DVD 68,20 EUR, PC Games Extended 86,10 EUR
Übrige Länder: PC Games DVD 73,00 EUR, PC Games Extended 90,90 EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games Magazin: ZKZ 62134


Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: GAMES AKTUELL, SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAY 3, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, N-ZONE, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, Wii-PLAYER, KIDS ZONE, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY.
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO















X-TATIC 5.1

High End für die Ohren

Das Dolby®-zertifizierte **X-TATIC 5.1** Headset weiß sowohl an HiFi-Anlage und DVD-Player als auch an PC oder Spielekonsole, wie z. B. der Xbox®, der Xbox® 360 (Xbox® Live kompatibel), der PlayStation® 2 und der PlayStation® 3 zu überzeugen.

Acht Lautsprecher, die Audio Control Box und der Subwoofer mit Vibration erzeugen in Verbindung mit dem integrierten Dolby® Digital Decoder einen satten, klaren Klang sowie eine neue Räumlichkeit.

Mit der integrierten Kabelfernbedienung kann die Lautstärke für jeden Kanal individuell geregelt werden. Flexible, weiche Ohrpolster sorgen in Kombination mit dem gepolsterten Kopfbügel für langanhaltenden Tragekomfort.

(T)RAUMKLANG

COSMIC 5.1

Klangstark & traumhaft günstig

Das hochwertige Surroundsound-Headset **COSMIC 5.1** sorgt mit 6 Lautsprechern plus 2 Subwoofern mit Vibration für ein plastisches Raumklangerlebnis.

Angenehmen Tragekomfort auch nach Stunden bieten die mit Samt überzogenen Ohrpolster der Kopfhörer. Das stabile und flexible Mikrofon im Schwanenhalsdesign sorgt für eine klare Sprachübertragung.

Das preiswerte Headset bietet universelle Anschlussmöglichkeiten und ist daher flexibel einsetzbar. Ob an der PC-Soundkarte oder direkt am DVD-Player: Das **COSMIC 5.1** liefert exzellenten 3D-Spiele- & Kinosound.

Der Anschluss des Headsets erfolgt einfach und bequem über 3,5 mm Klinkenstecker – Plug & Play in Hochform!

